

1. Kwartaal 1

1. Gr. R Module 1 Geletterdheid - 01
2. Gr. R Module 1 Geletterdheid - 02
3. Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 01
4. Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 02
5. Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 01
6. Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 02

2. Kwartaal 2

1. Gr. R Module 2 Geletterdheid - -3
2. Gr. R Module 2 Geletterdheid - 04
3. Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 03
4. Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 04
5. Gr. R Module 2 Lewensvaardighede - 03

3. Kwartaal 3

1. Gr. R Module 3 Geletterdheid - 05
2. Gr. R Module 3 Geletterdheid - 06
3. Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 05
4. Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 06
5. Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 04

4. Kwartaal 4

1. Gr. R Module 4 Geletterdheid - 07
2. Gr. R Module 4 Geletterdheid - 08
3. Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 07
4. Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 08
5. Gr. R Module 4 Lewensvaardighede - 05

Gr. R Module 1 Geletterdheid - 01

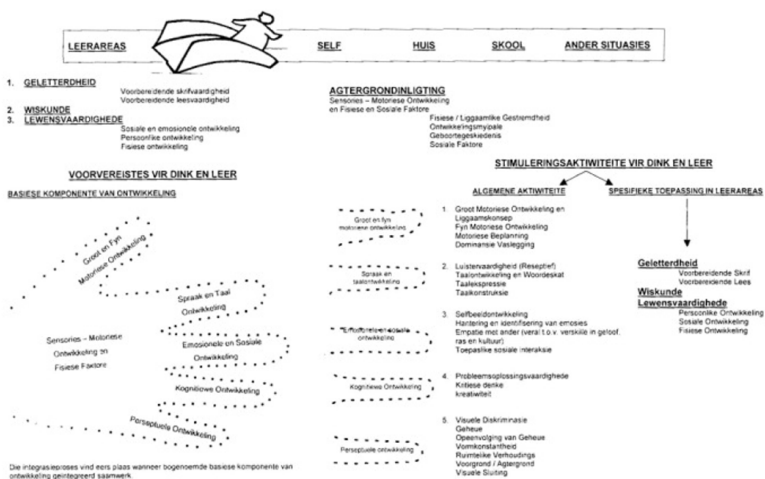
GELETTERDHEID

‘n Leerprogram vir Graad R

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in

ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goedgekeurde deur die opvoeder benut kan word, maar is nie

geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

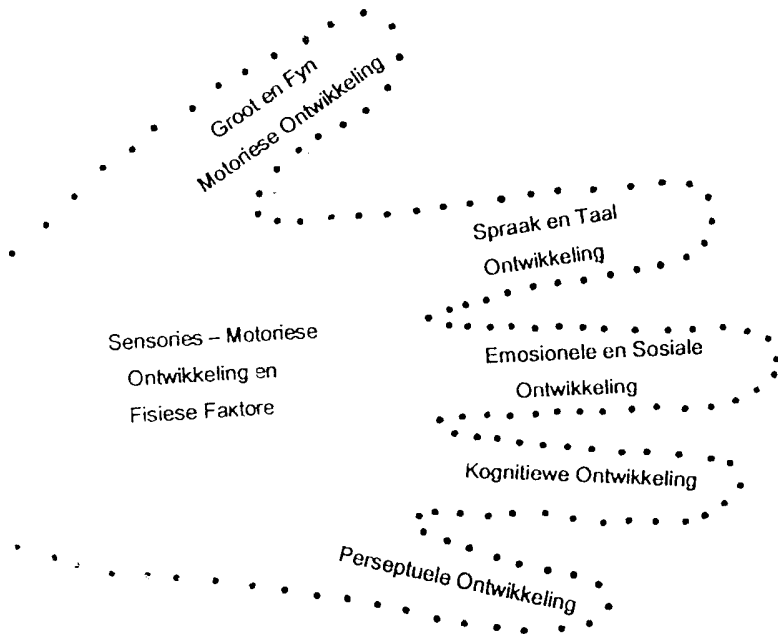
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

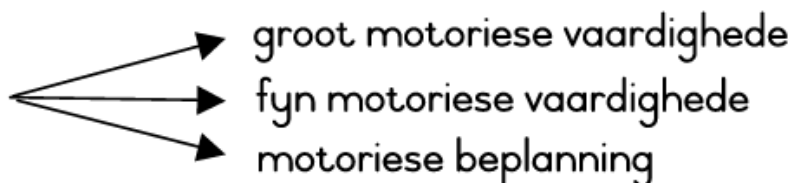
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

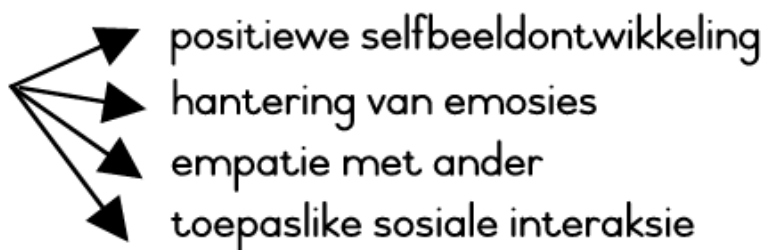
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluistertoon van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

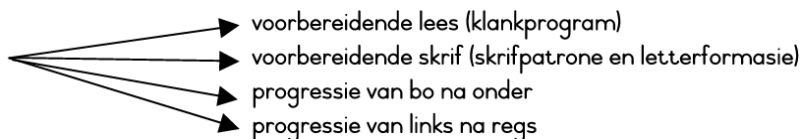
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

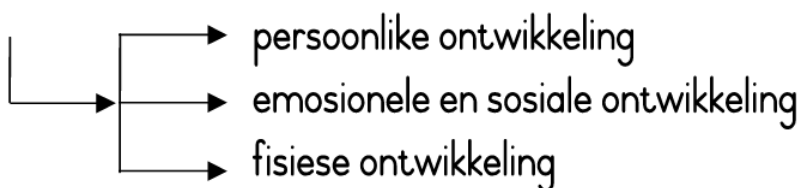


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief. (LU 3) **SKRYF** Die

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3) **LEES EN KYK** Die
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4) **SKRYF** Die
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf.

die leerders: 1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer; 1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LU 1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief. (LU 3) **SKRYF** Die

Dit word bewys as die

leerders: 2.5 vrae stel
wanneer hy/sy nie
verstaan nie of verdere
inligting benodig en
duidelik reageer op vrae
wat aan hom/haar gestel
word; 2.8 eie stories vertel
en ander se stories in eie
woorde oorvertel. Dit
word bewys as die
leerders: 3.1 **visuele**
leidrade gebruik om
betekenis teskep:

- prente en foto's noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
- 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
- prente en woorde bymekaar pas;
- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:

- tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;
- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur hulle liggame te gebruik om die vorms te

- wys, in die sand te skryf);
- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
 - “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
 - oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
 - “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
 - bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
 - sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
 - in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
 - geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
 - pogings aanwend om bekende skryfforme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
 - skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

(LU 5)DINK EN

REDENEERDie leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en

kan toegang verkry tot inligting, dit proses en gebruikte wat saam hoort bymekaar pas en

Dit word bewys as die

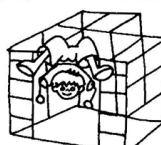
leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:

leer. LEWENSWAARDIGHEDE (Is U vergelyk;
1) BEVORDERING VAN (soos Sit alle speelgoed
GESONDHEID. Die leerder op rak, kryt in blik);
kan ingedigte besluite heel identifiseer.

neem oor persoonlike, 5.3 taal gebruik om te
gemeenskaps – en ondersoek:
omgewingsgesondheid.

(LU 3) PERSOONLIKE verduidelikings soek (bv.
ONTWIKKELING. Dit, wie, hoe, waar, wanneer).
leerder kan verduidelikings gee en oplossings aanbied;
lewenswaardighede oplos en voltooi.

aanwend om persoonlike Dit word bewys as die
potensiaal te verwesenlik leerders: 1.2 beskryf
en te verbeter ten einde watter stappe geneem kan
effektief te reageer op die word om persoonlike
uitdagings in hulle higiëne te verseker; 1.4
wêreld. veiligheid tuis en by die
skool verduidelik. Dit
word bewys as die
leerders: 3.1 sy eie naam
en adres sê.

 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Fyn koördinasie



Ek is _____ jaar oud

Aktiwiteit : Kleur die koek in.

Geletterdheid LU : 3.1

Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

Rigting

- Vertikale lyne

↓						
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•
•	•	•	•	•	•	•

Geletterdheid LU : 4.1

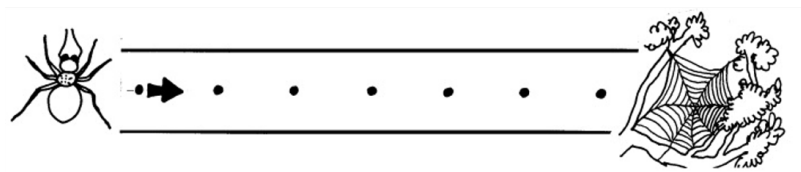
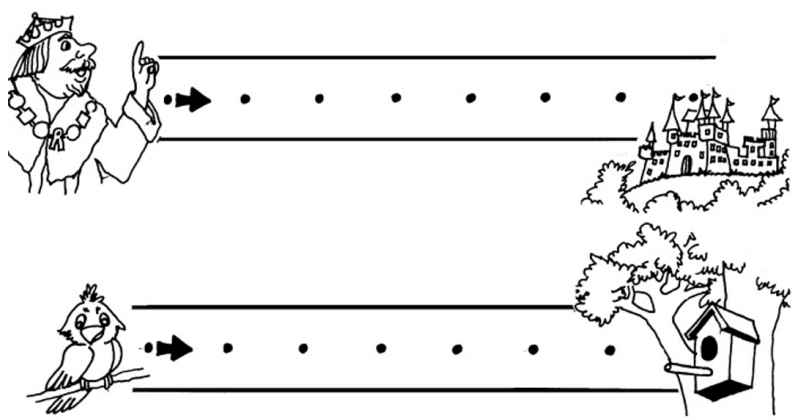
Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

Rigting

Midlyn Krusing

- Horisontale lyne



Aktiwiteit : Trek die lyne van links na regs.

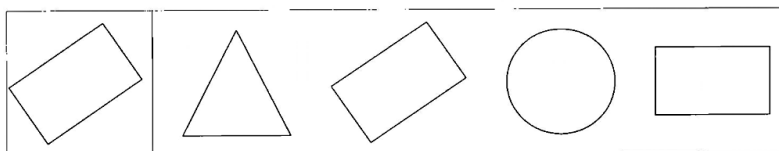
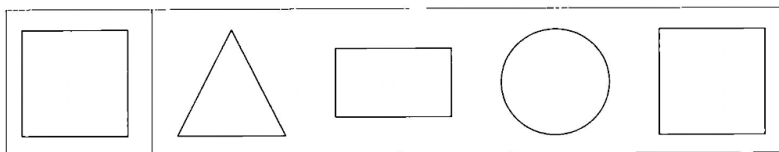
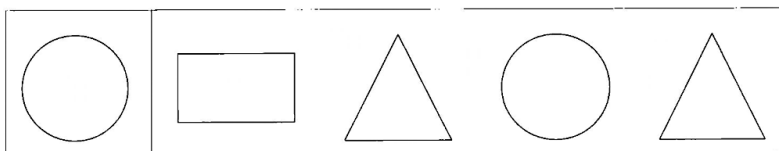
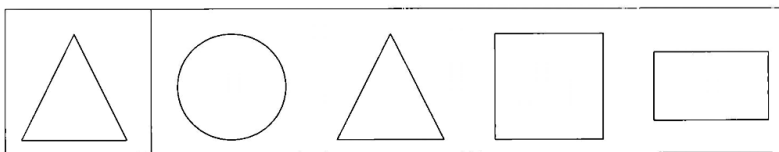
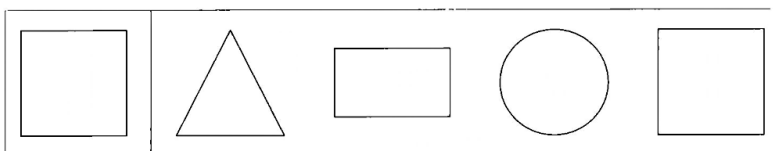
Bespreking : Hoekom trek ons die lyne van links na regs?

Geletterdheid LU : 4.1

Vorm konstantheid

Fyn koördinasie

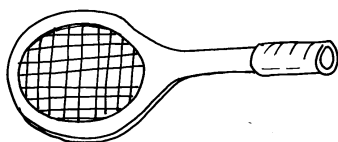
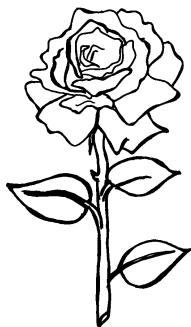
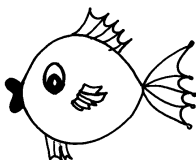
- Omlyn die vorm wat dieselfde is as die een in die blokkie



Ouditiewe Diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n r begin

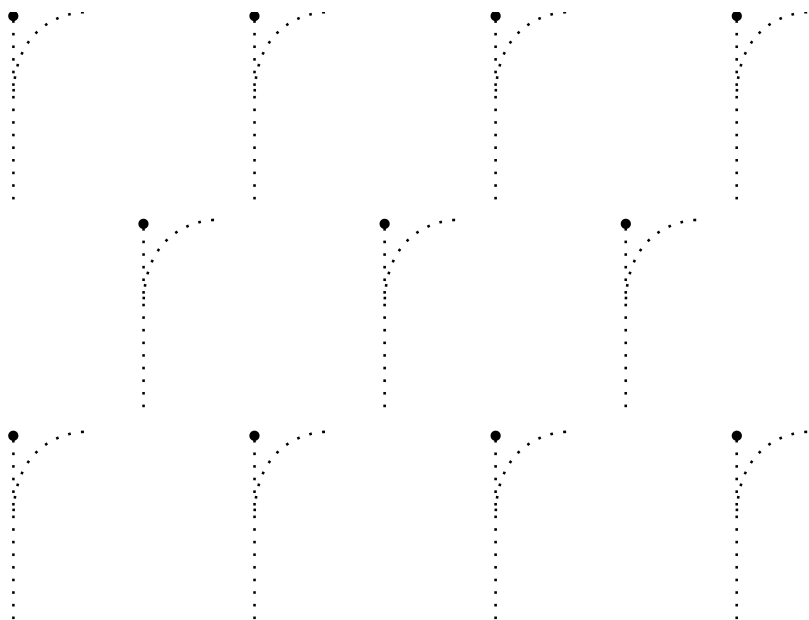


Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n r begin.

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die r-klank in sand of op skryfbord

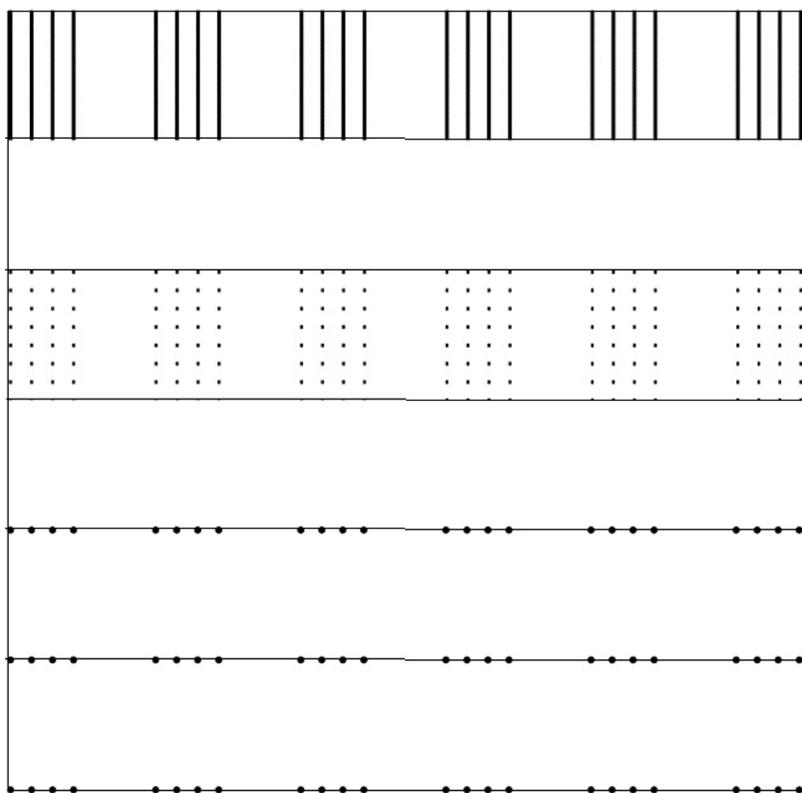
Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

Rigting

- Vertikale lyne



Aktiwiteit : Trek die lyne van bo na onder.

Bespreking : Hoekom trek ons lyne van bo na onder?

Geletterdheid LU : 4.1

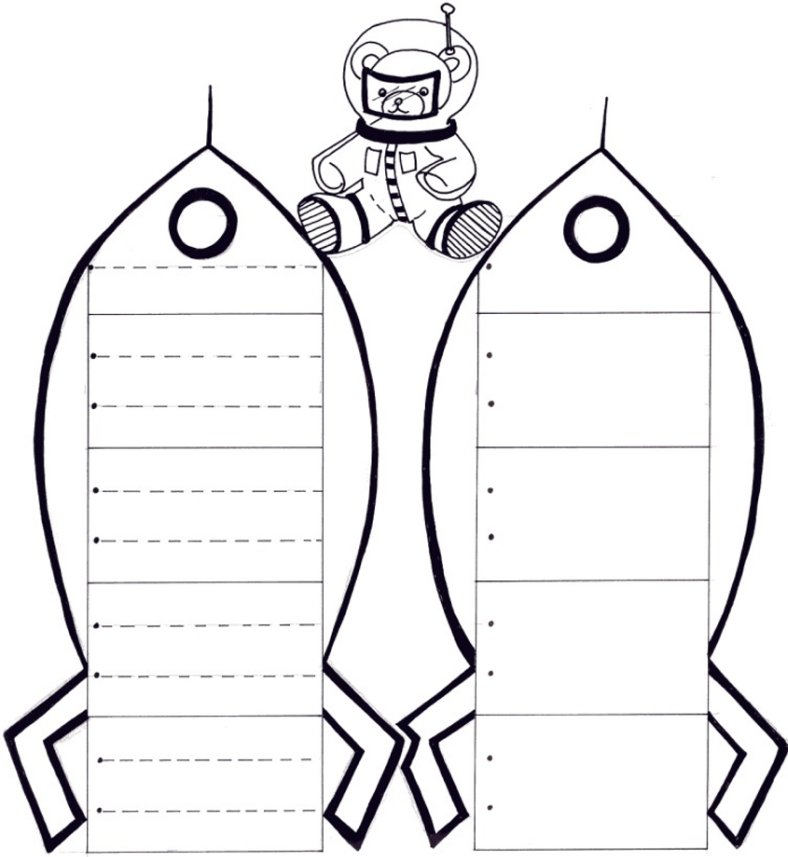
Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

Rigting

Midlyn Kruising

- Horisontale lyne



Aktiwiteit: Trek die lyne van links na regs. Gebruik rooi vir die vuurpyl links en blou vir die vuurpyl regs.

Bespreking: Hoekom trek ons lyne van links na regs?

Instruksies: Die leerder moet luister en daarna die instruksie uitvoer.

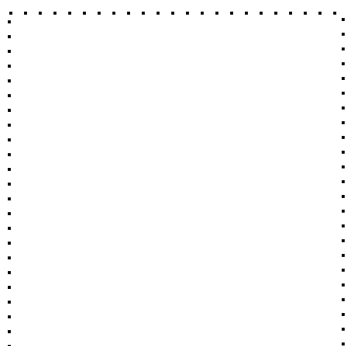
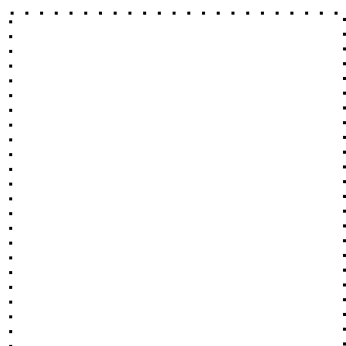
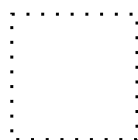
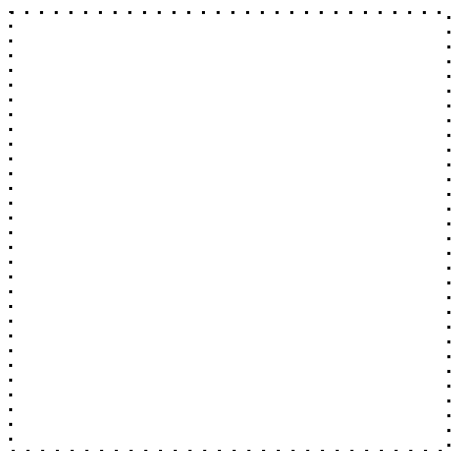
1. Skoenlapper - Maak twee kolle op die skoenlapper.
2. Leer - Teken 'n sirkel bo en onder die leer.
3. Karretjie - Teken 'n sirkel onder elke wiel.
4. Hokkie - Teken 'n vierkant in die hokkie.
5. Hoed - Teken 'n sirkel op die punt van die hoed.
6. Paddastoel - Kleur die paddastoel bo rooi en onder groen in.

Vrae:

1. Mamma stuur my badkamer toe om 'n handdoek, seep en 'n waslap te gaan haal. Ek kom terug met die handdoek en seep. Wat het ek vergeet?
2. Mamma stuur my om my gesig te was, my tande te borsel en my hare te kam. Ek borsel my tande en kam my hare. Wat het ek vergeet om te doen?

Fyn koördinasie

- Omlyn die vorm, kleur in, knip uit en plak op dieselfde vorm op die volgende bladsy.



Geletterdheid LU : 1.1

Gr. R Module 1 Geletterdheid - 02

GELETTERDHEID

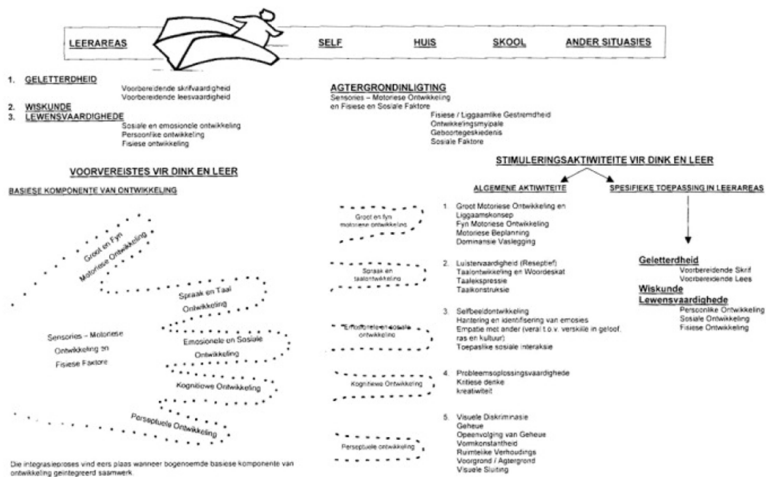
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

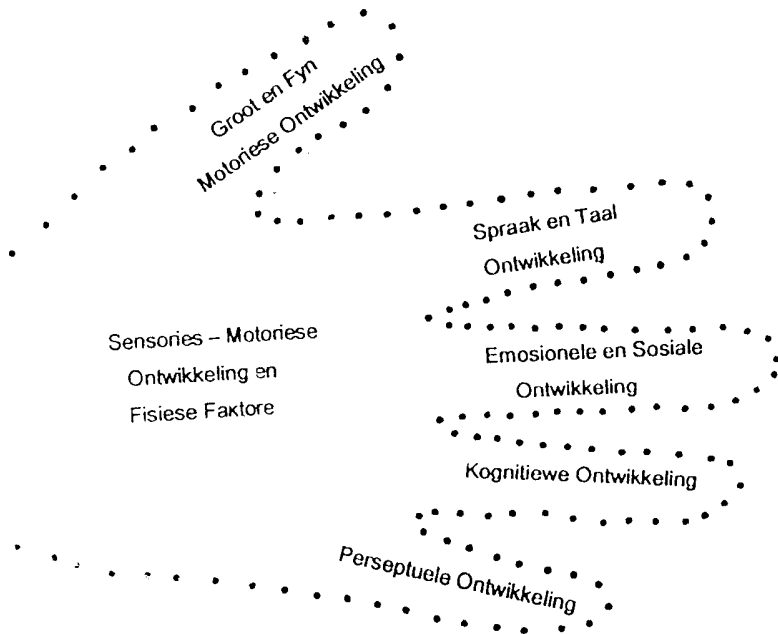
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

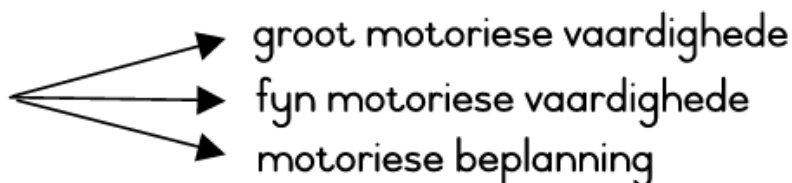
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

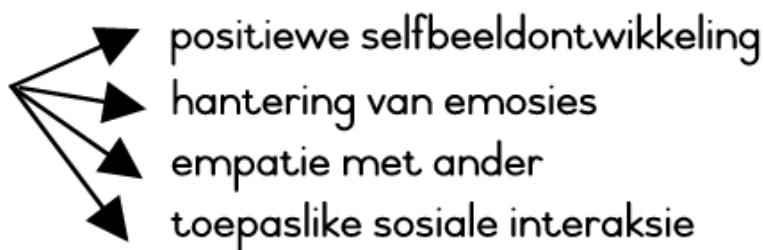
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

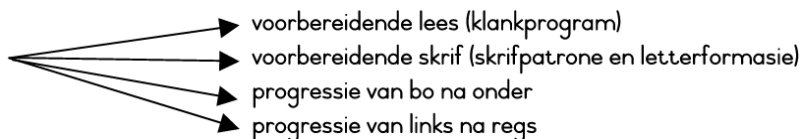
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

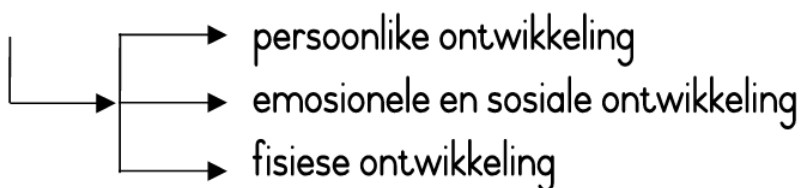


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU1) LUIS

Die leerder kan
1) LUIS Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageer. (LU2) PRAAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU3) LEES EN KYK
Die leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4) SKRYF
Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf.

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LU1) LUIS Die leerder kan

verskillende klanke, veral

inligting te

in afsonderlike woorde

lettergreepige woorde

in algemene rympies

soos “Wielie Wielie

op die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

- prente en foto's noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
- 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
- prente en woorde bymekaar pas;
- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:

- tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;
- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur hulle liggame te gebruik om die vorms te

- wys, in die sand te skryf);
- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
 - “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
 - oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
 - “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
 - bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
 - sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
 - in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
 - geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
 - pogings aanwend om bekende skryfforme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
 - skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

(LU 5)DINK EN

REDENEERDie leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en

kan toegang verkry tot en verskillende identifiseer en inligting, dit prosesseer en gebruik om te dink en te redeneer.

Dit word bewys as die

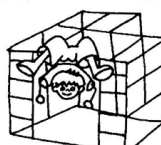
leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:

leer. LEWENSVAARDIGHED (is vergelyk;
1) BEVORDERING VAN (soos Sit alle speelgoed
GESONDHEID. Die leerder op rak, kryt in blik);
kan ingeligte besluite heel identifiseer.

neem oor persoonlike, 5.3 taal gebruik om te
gemeenskaps – en ondersoek:
omgewingsgesondheid.

(LU 3) PERSOONLIKE verduidelikings soek (bv.
ONTWIKKELING. Dit, wie, hoe, waar, wanneer).
leerder kan verduidelikings gee en oplossings aanbied;
lewensvaardighede oplos en voltooi.

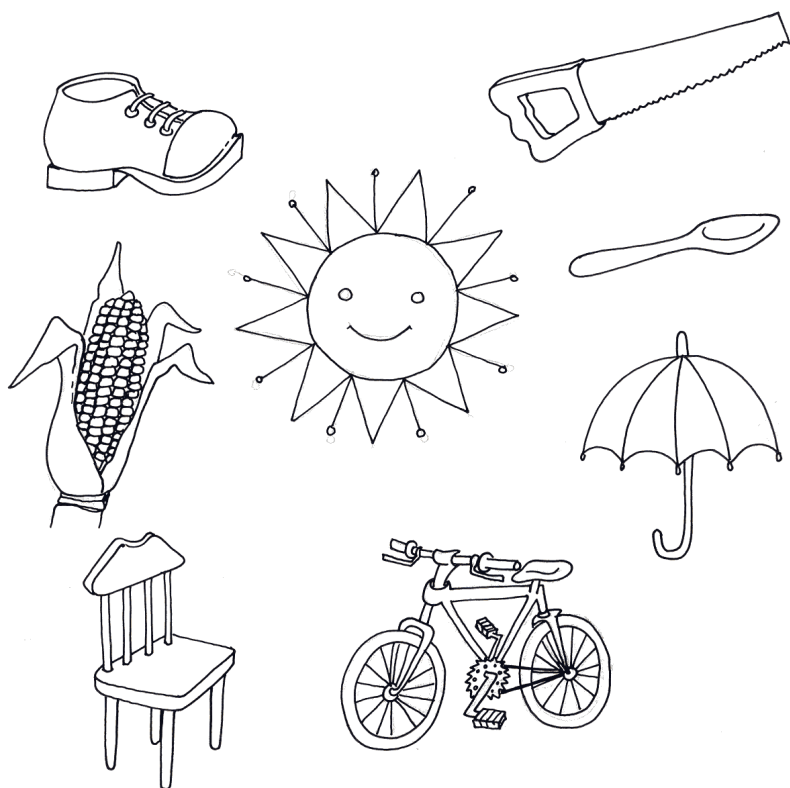
aanwend om persoonlike Dit word bewys as die
potensiaal te verwesenlik leerders: 1.2 beskryf
en te verbeter ten einde watter stappe geneem kan
effektief te reageer op die word om persoonlike
uitdagings in hulle higiëne te verseker; 1.4
wêreld. veiligheid tuis en by die
skool verduidelik. Dit
word bewys as die
leerders: 3.1 sy eie naam
en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKIEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Kleur die prente in wat met 'n "s" begin

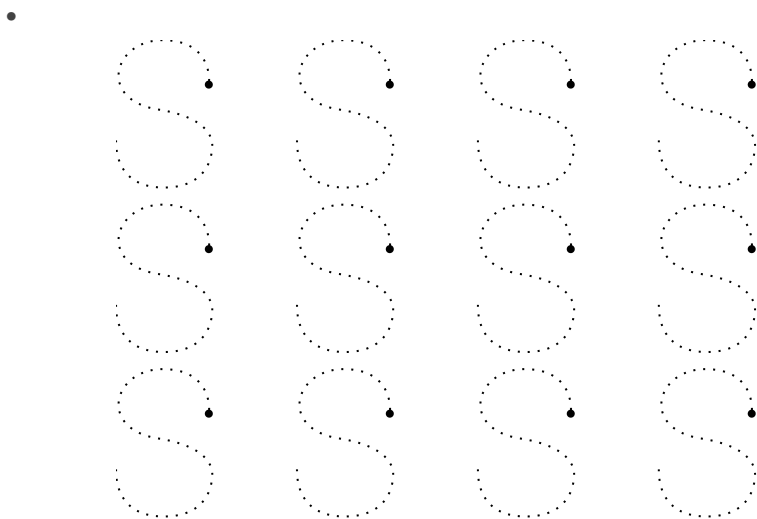


Aktiwiteit: Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n s begin

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie



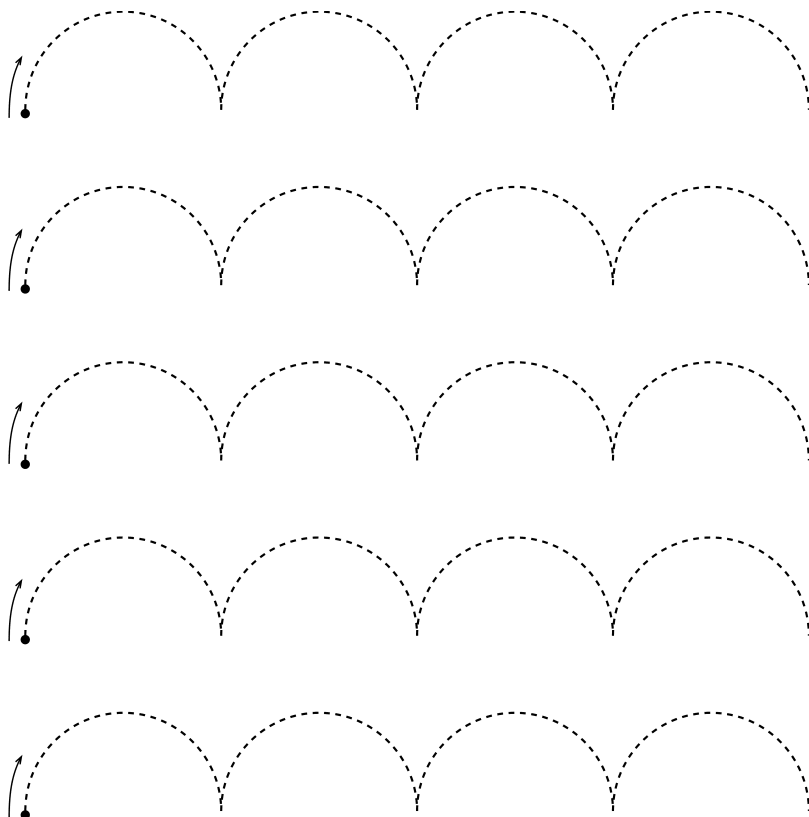
Begin by die kolletjie

Aktiwiteit : Oefen die s-klank in sand of op skryfbord

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone.



Geletterdheid LU : 4.1

Voorgrond / Agtergrond

Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

VRUGTE

Die belangrikheid van gesonde en skoon kos.

Geslote vrae:

1. Watter drie vrugte kan jy in die prentjie sien?
2. Watter kleur is 'n piesang as dit ryp is?

Oop-einde vrae:

1. Watter ander produkte kry ons van vrugte?
2. Waar kom vrugte vandaan?
3. Hoekom is dit belangrik om vrugte te was voordat ons dit eet?
4. Watter vrugte is soet?
5. Watter vrugte is suur?
6. Van watter vrugte hou jy die meeste en hoekom?

Oorbrugging:

Ons moet baie mooi na die prentjie kyk as ons die verskillende vrugte omlin. Waar anders moet ons baie mooi kyk as ons een item tussen baie ander moet uitsoek?

- In die klas (bv. 'n rooi kryt tussen baie ander in die houer)
- Tuis (bv. klerekas)
- Supermark (bv. 'n rooi appel tussen die ander vrugte)

Aktiwiteit:

1. Maak 'n plakkaat van vrugte en die produkte daarvan.
2. Maak vrugteslaai in die klas.
3. Blinddoekspeletjie – verskaf vier soorte vrugte – kind moet dit identifiseer deur daaraan te ruik, proe of voel.

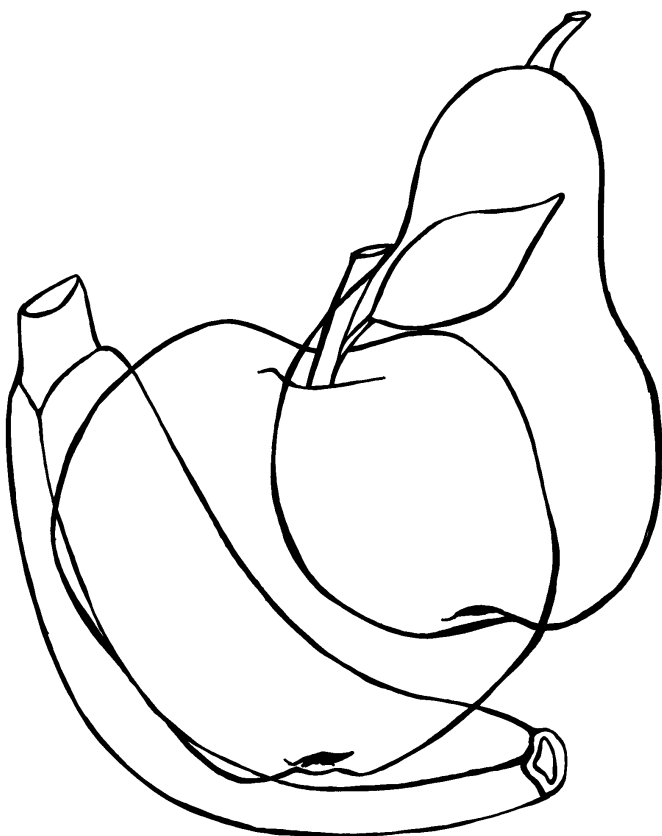
Geletterdheid	Gesyferdheid
---------------	--------------

Voorgrond / Agtergrond

Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

- Omlyn elke vrug met 'n ander kleur.



Aktiwiteit: Knip die peer uit.

Geletterdheid LU 2.5	Geletterdheid LU 3.1
----------------------	----------------------

Ouditiewe diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n “m” begin

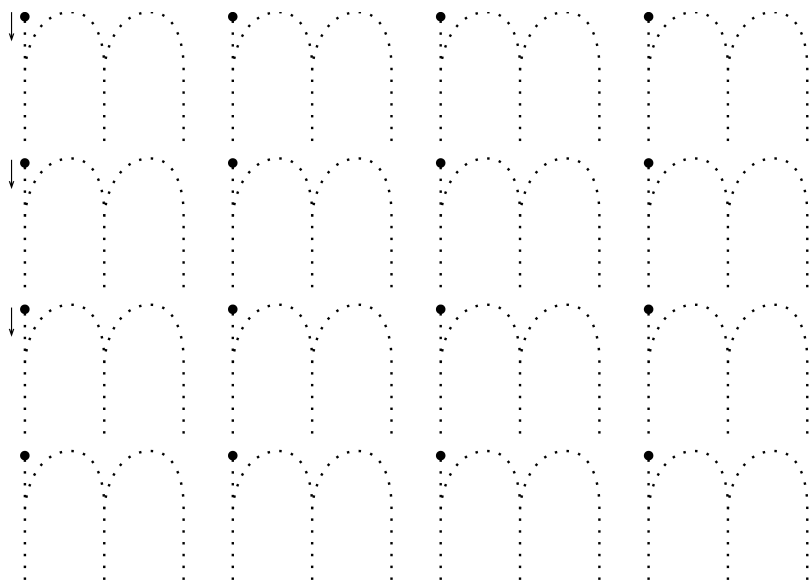


Aktiwiteit: Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n m begin

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie

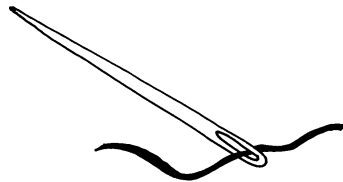
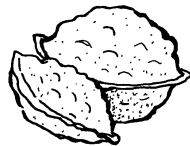
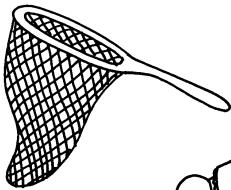
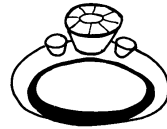
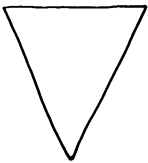
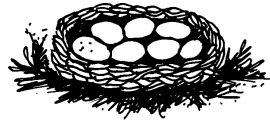


Aktiwiteit : Oefen die m-klank in sand of op skryfbord

Ouditiewe diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n “n” begin

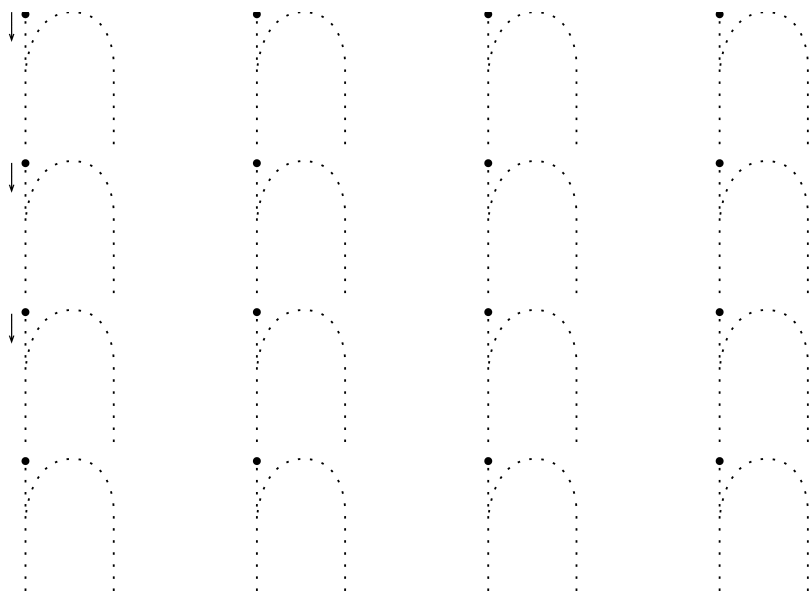


Aktiwiteit: Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n n begin

Fyn koördinasie

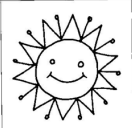
Letterformasie

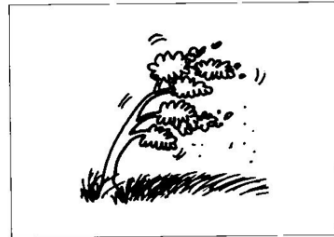
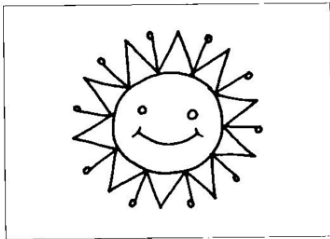
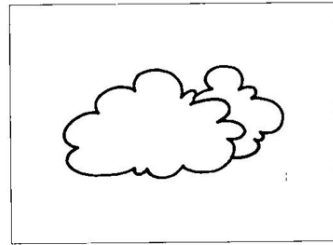
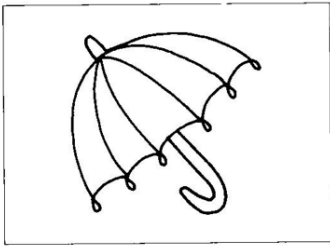
- Begin by die kolletjie



Aktiwiteit : Oefen die m-klank in sand of op skryfbord

Maandag	
Dinsdag	
Woensdag	
Donderdag	

Vrydag	
Saterdag	
Sondag	
   	



Maak sewe afdrucke van elke prentjie sodat daar byvoorbeeld 7 sonnetjies is vir die 7 dae van die week (net in geval die son elke dag van die week skyn).

Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 01

GESYFERDHEID

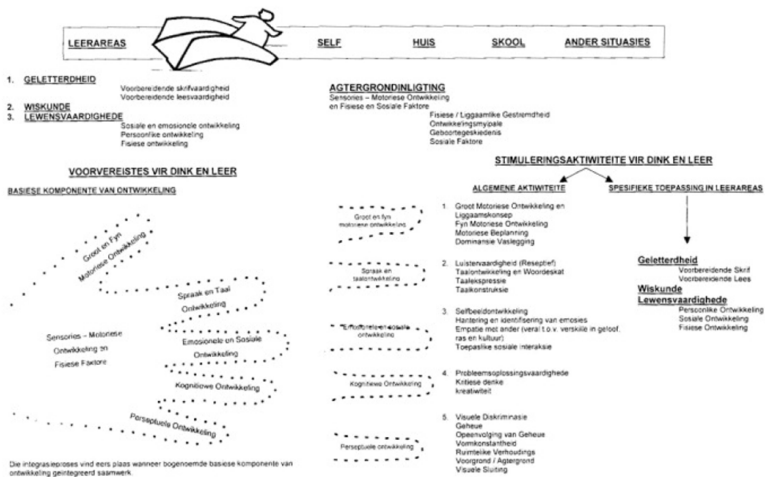
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

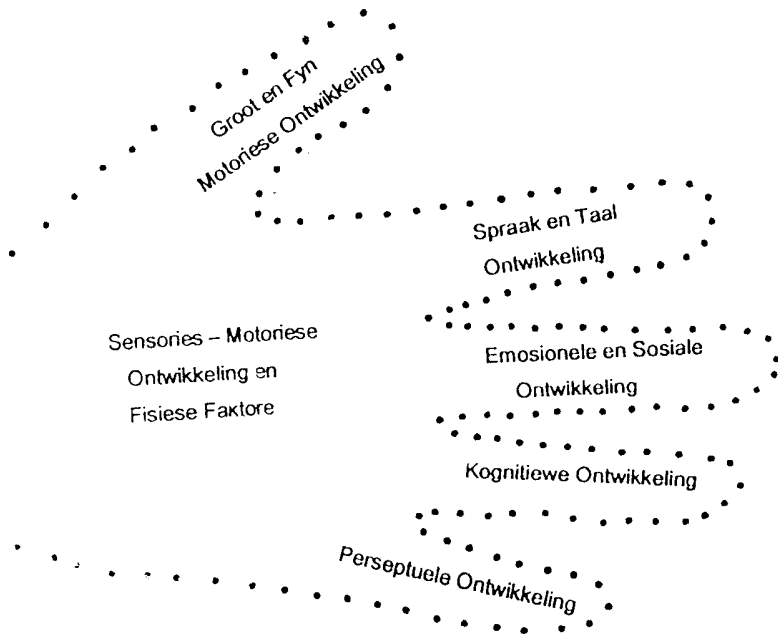
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

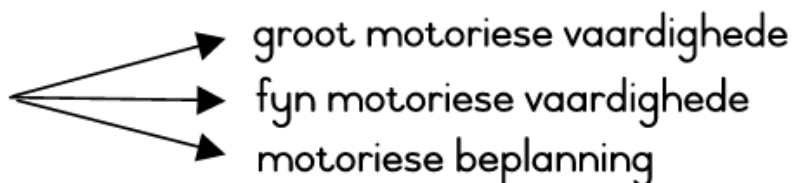
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

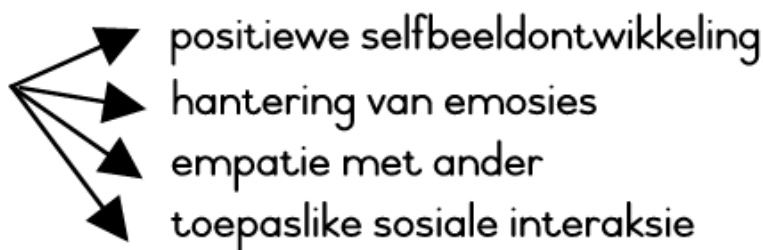
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

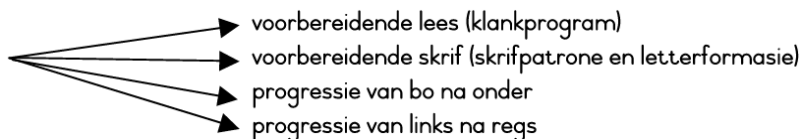
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

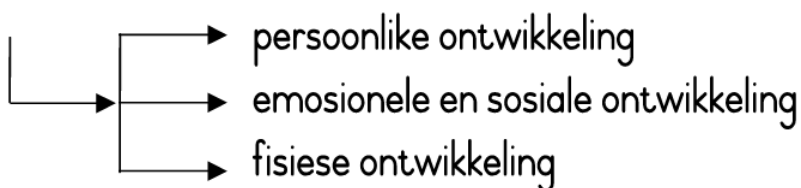


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:
2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	se en tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verbruik, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer: 2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en ‘n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:
---	---

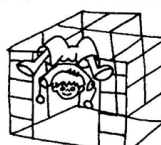
verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

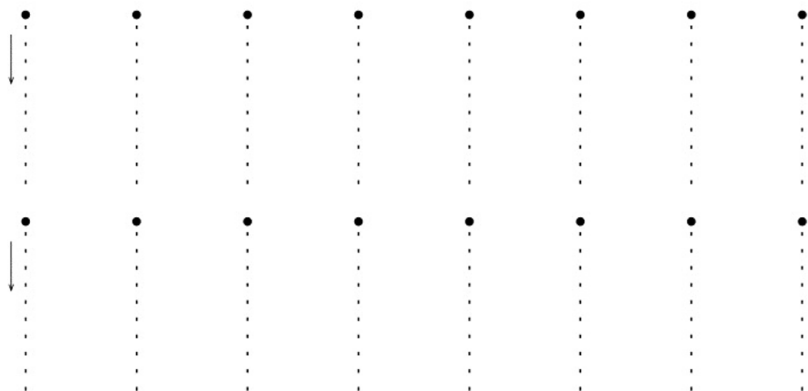
 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers

1 een



Oefen

Aktiwiteit : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Geslyfde LU : 2.1

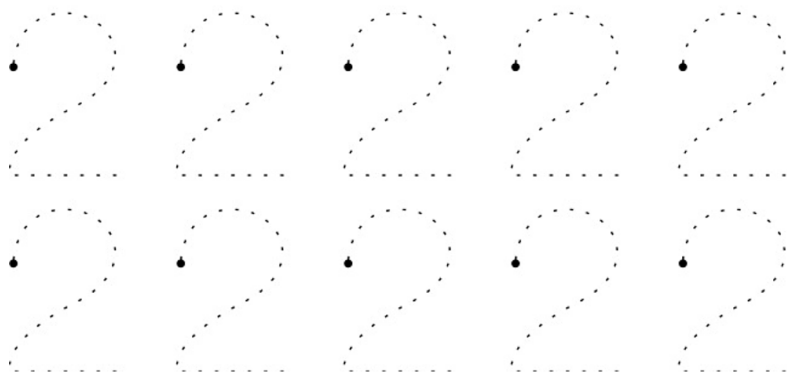
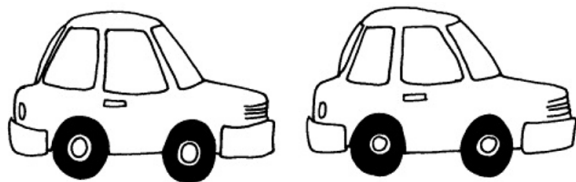
Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers

2

twee



Oefen

Aktiwiteit : Kleispel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1

Getalbegrip

2 twee

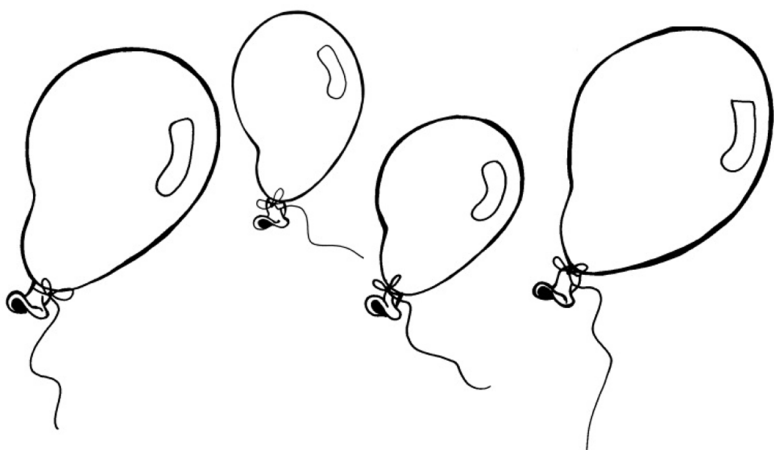
Vul die getal in.



 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Sortering

- Kleure



Instruksies: Die opvoeder maak ‘n plakkaat van 4 ballonne wat die basiese kleure voorstel (rooi, blou, geel, groen). Sit die kleur wat eerste bespreek word, op die bord. Maak die leerders daarvan bewus dat kleur ‘n belangrike rol speel en dat alles in die wêreld ‘n kleur het.

Probeer wenke soos die volgende toepas: bv.

- Eerste dag – rooi: Elke leerder trek iets wat rooi is aan of steek dit aan hulle klere vas.
- Identifiseer alles wat rooi is binne en buite die klaskamer.
- Skeur rooi prente uit ou tydskrifte om die ballon mee te plak. Die rooi prente moet eers in kleiner stukkies geskeur word.

- Speletjie: Al die leerders wat oorwegend rooi klere aan het, gaan sit op die stoeltjies en almal wat oorwegend blou aangetrek is, gaan sit op die mat, ensovoorts, sodat hulle kan leer om kleure te identifiseer.
- Maak gebruik van sortering deur gekleurde tellers te groepeer (doppies, proppies, ensovoorts).
- Skeppende aktiwiteite: Skakerings kan aangeleer word deur twee kleure te meng (bv. geel + blou = groen, rooi + geel = oranje).

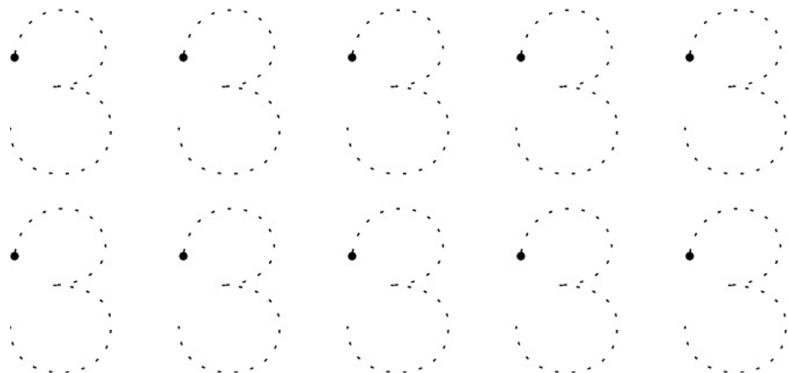
Gesyferdheid LU : 5.2

Fyn koördinasie

Syferformasie



3 drie



Oefen

Aktiwiteit : Kleispiel – Vorm syfers met klei

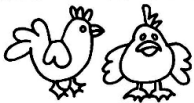
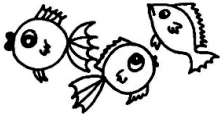
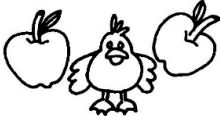
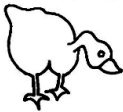
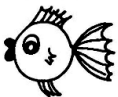
Gesyferdheid LU : 2.1

Getalbegrip

3 drie

Vul die getal in.

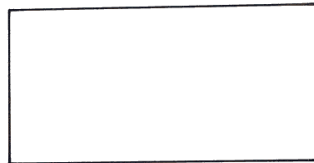
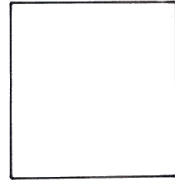
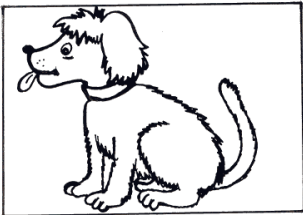
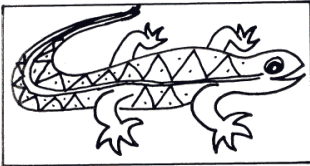
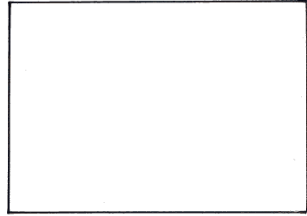
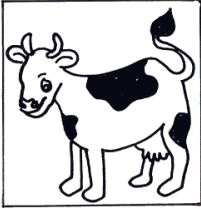
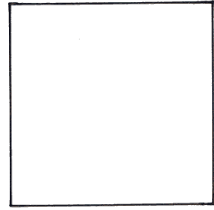


 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Vormkonstantheid

Middellynkruising

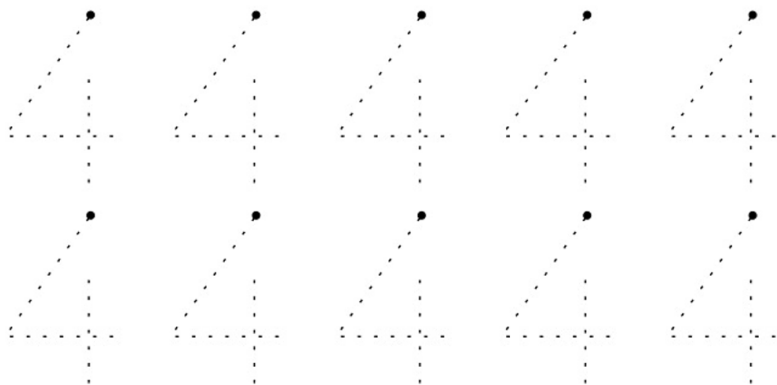
- Verbind die twee houters wat dieselfde is.
- Trek die lyn van links na regs.



Fyn koördinasie

Syferformasie

4 vier



Oefen

Aktiwiteit : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Getalbegrip

4 vier

Vul die getal in.



 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Gesyferdheid LU : 1.2

Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 02

GESYFERDHEID

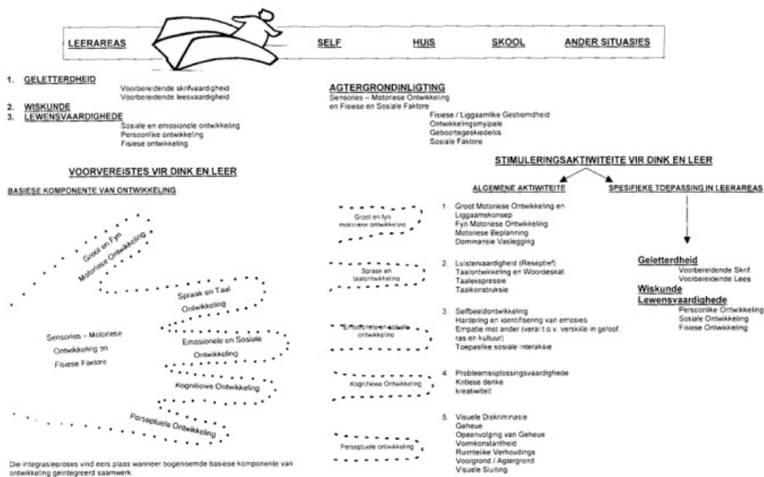
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

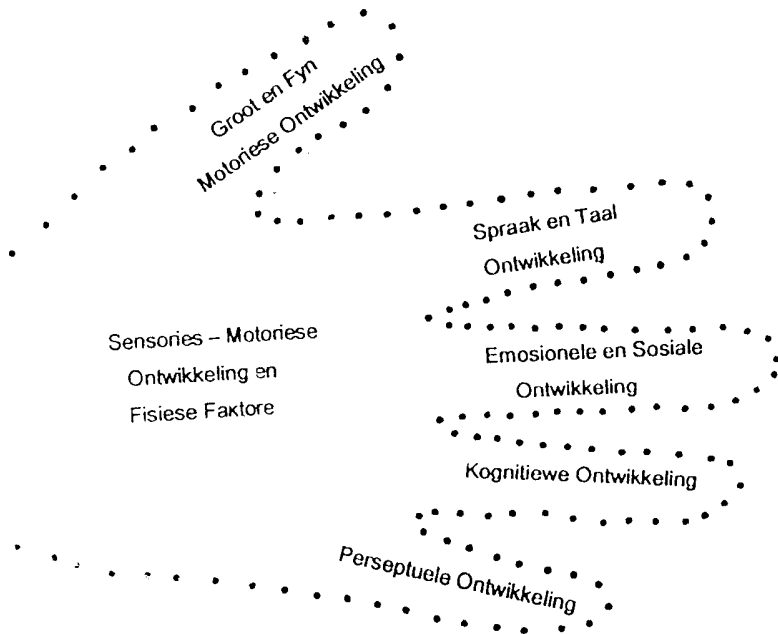
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

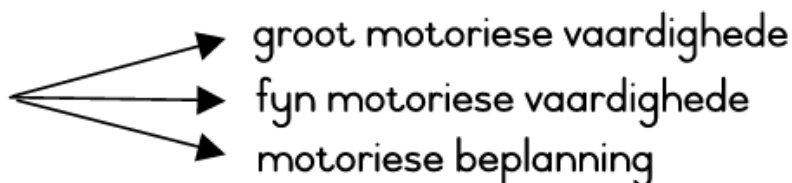
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

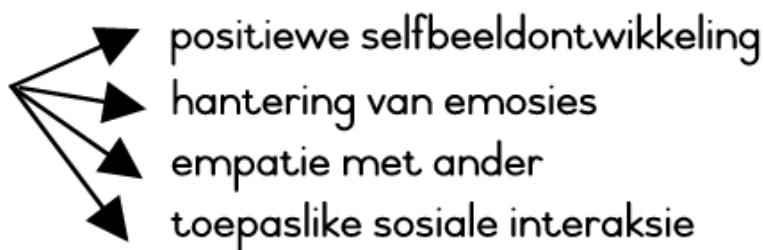
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

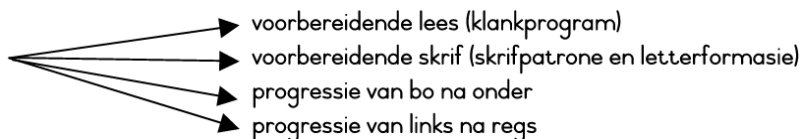
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

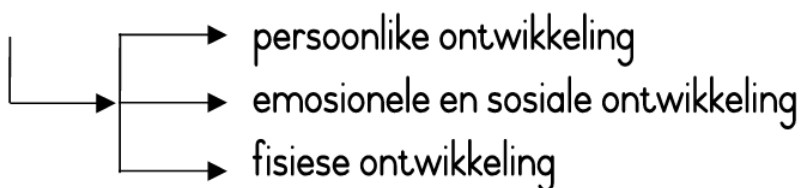


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1) **LUIS**

Die leerder kan
1) **LUIS** Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageer. (LU 2) **PRAT**

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3) **LEES EN KYK** Die
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4) **SKRYF** Die
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf.

die leerders: 1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer; 1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LU 1) **LUIS** Die leerder kan

verskillende klanke, veral

inligting te

in afsonderlike woorde

lettergrepe woorde

in algemene rimpies

soos “Wielie Wielie

op die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders: 2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word; 2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel. Dit

word bewys as die

leerders: 3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

- prente en foto's noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
- 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
- prente en woorde bymekaar pas;
- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:

- tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;
- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur hulle liggame te gebruik om die vorms te

- wys, in die sand te skryf);
- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
 - “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
 - oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
 - “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
 - bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
 - sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
 - in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
 - geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
 - pogings aanwend om bekende skryfforme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
 - skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

(LU 5)DINK EN

REDENEERDie leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en

kan toegang verkry tot inligting, dit proses en gebruikte wat saam hoort bymekaar pas en

Dit word bewys as die

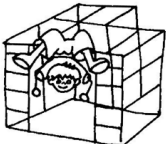
leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:

leer. LEWENSWAARDIGHEDE (Is U vergelyk;
1) BEVORDERING VAN (soos Sit alle speelgoed
GESONDHEID. Die leerder op rak, kryt in blik);
kan ingedigte besluite heel identifiseer.

neem oor persoonlike, 5.3 taal gebruik om te
gemeenskaps – en ondersoek:
omgewingsgesondheid.

(LU 3) PERSOONLIKE verduidelikings soek (bv.
ONTWIKKELING. Dit, wie, hoe, waar, wanneer).
leerder kan verduidelikings gee en oplossings aanbied;
lewenswaardighede oplos en voltooi.

aanwend om persoonlike Dit word bewys as die
potensiaal te verwesenlik leerders: 1.2 beskryf
en te verbeter ten einde watter stappe geneem kan
effektief te reageer op die word om persoonlike
uitdagings in hulle higiëne te verseker; 1.4
wêreld. veiligheid tuis en by die
skool verduidelik. Dit
word bewys as die
leerders: 3.1 sy eie naam
en adres sê.

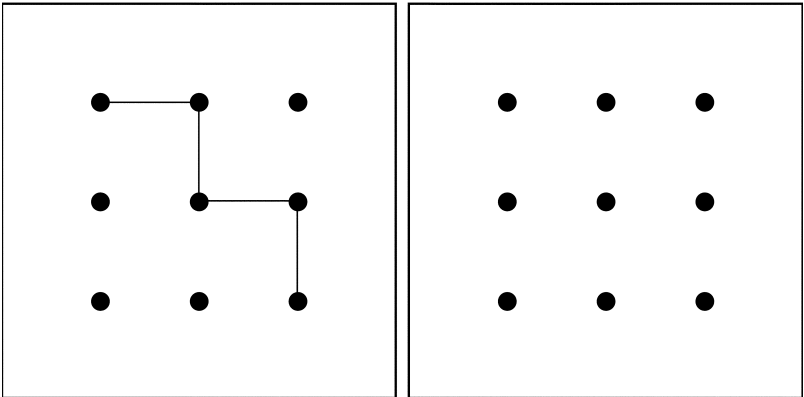
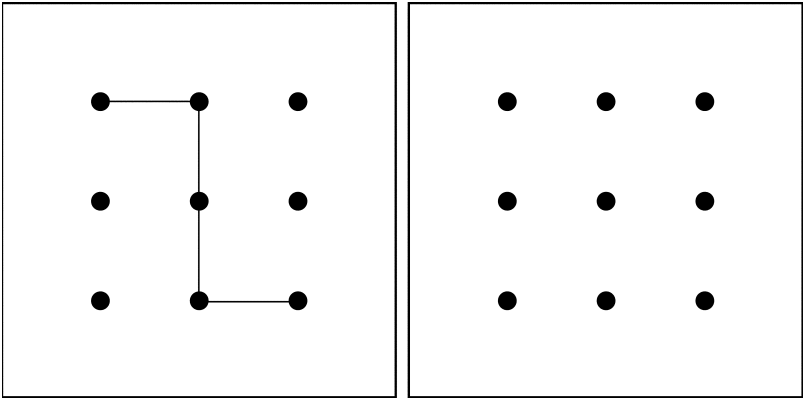
My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASSING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Ruimtelike verhoudings

Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

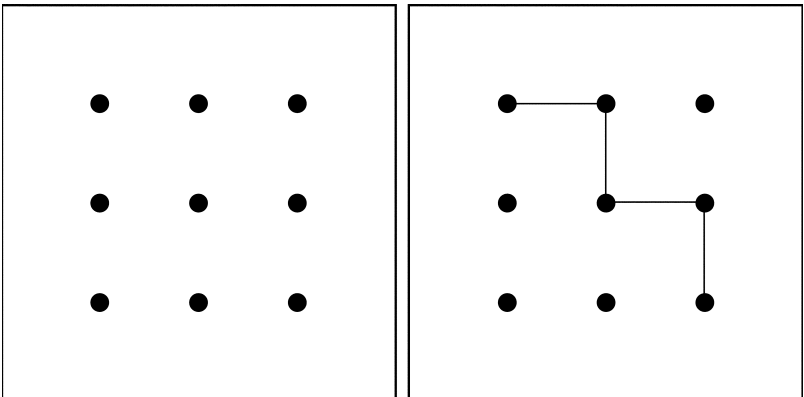
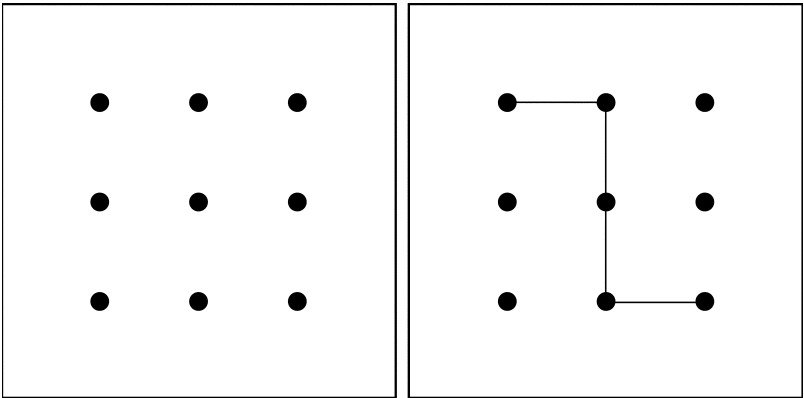
Regshandige leerder



Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
 langsaaan.

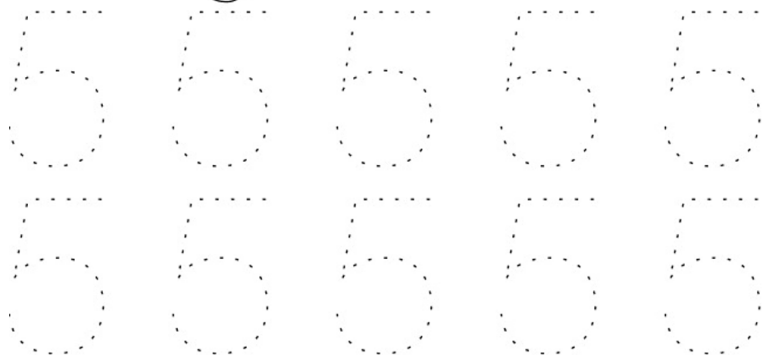
Linkshandige leerder



Getalbegrip



5 vyf



Oefen

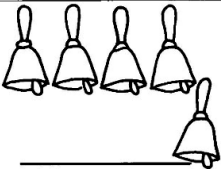
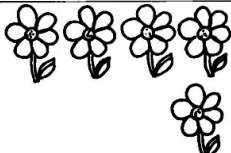
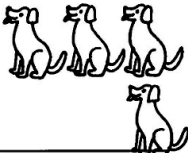
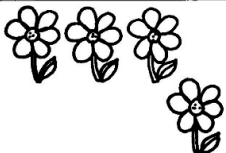
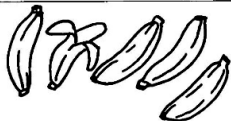
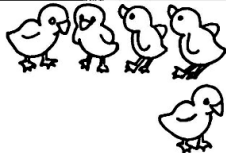
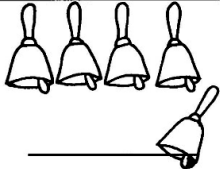
Aktiwiteit : Kleispel – Vorm syfers met klei

Getalbegrip

5 vyf



Vul die getal in.

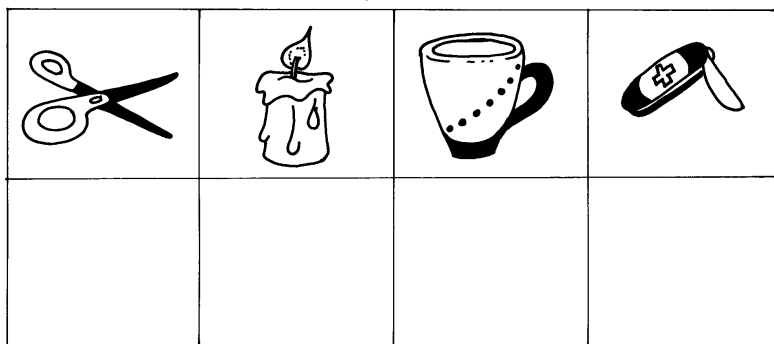
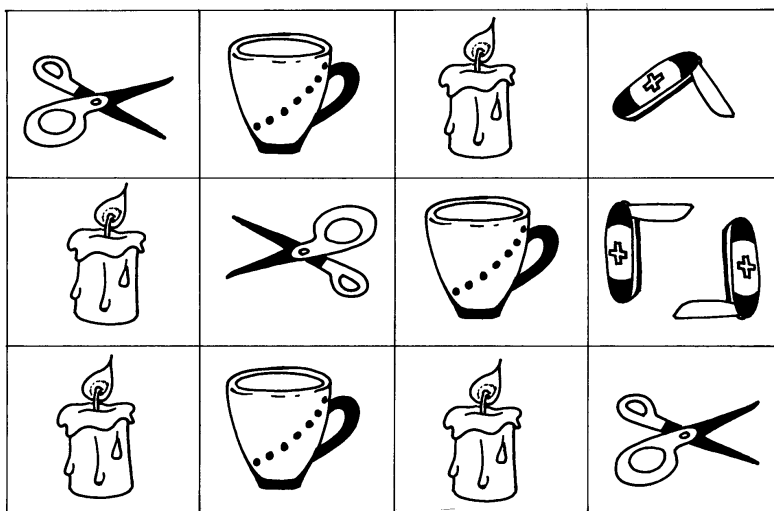
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____



r	s	m	n
s	v	m	m
r	s	n	n
v	s	m	n
m	m	r	m
r	n	s	s
n	r	v	v
t	s	m	n
r	n	n	t
s	s	v	n
r	t	m	m
m	m	s	n
r	s	m	t

Getalbegrip

- Hoeveel items van elke soort is daar op die rak?
- Maak soveel kolle in elke blok.



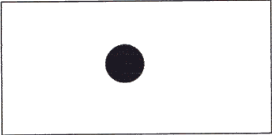
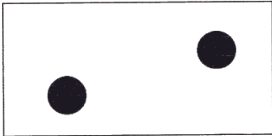
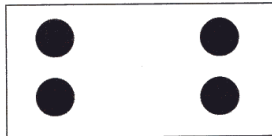
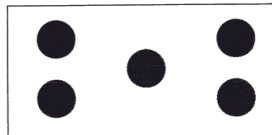
Instruksies: Die leerder moet luister en daarna die instruksie uitvoer.

1. **Voëltjie** – Teken ‘n sirkel bokant die voëltjie en trek ‘n streep onder die voëltjie.
2. **Kers** – Teken vir die kers ‘n geel vlam en kleur die kers groen in.
3. **Telefoon** – Trek ‘n kruis langs die telefoon en teken ‘n sirkel onder die telefoon.
4. **Bal** – Trek ‘n kruis deur die bal.
5. **Beker** – Kleur die boonste helfte van die beker blou in en die onderste helfte rooi.
6. **Stoel** – Teken ‘n rooi bal bo-op die stoel en ‘n blou bal onder die stoel.
7. **Beddens** – Kleur die boonste bed rooi in en die onderste bed groen.
8. **Peer** – Teken ‘n sirkel om die peer en kleur die peer geel in.
9. **Boom** – Teken drie lemoene in die boom.

Getalbegrip

Midlynkruising

- Tel die kolle in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.
- Trek die lyne van links na regs.

	2 twee
	4 vier
	1 een
	5 vyf
	3 drie

Logiese Denke en Redenasie

Vir die opvoeder:

Ons kan 'n weerkaart gebruik om die dae van die week in volgorde vir die leerders aan te leer.

Gee verskillende leerders geleentheid om byvoorbeeld Maandag se kaartjie uit te soek. Die leerder moet dit vir die ander leerders wys en dit dan op die ooreenstemmende weekdag op die weerkaart pas. Almal sê dan saam die dag se naam : Maandag.

[illegible]

SON 2		WIND		REËN		WOLKE	
-------	--	------	--	------	--	-------	--

Die syfer in die tweede blokkie is 'n weergawe van die getal dae in die week wat daardie besondere weerstoestand geheers het.

Geslote vrae:

- Watter dag van die week is dit vandag?
- Watter dag was dit gister?
- Watter dag is dit môre?

Oop-einde vrae:

- Wat doen jy in die oggend?
- Wat doen jy in die middag?
- Wat doen jy in die aand?
- Is daar een dag in die week wat julle gesin uitsonder om iets spesiaals te doen?
- Waarvoor word weerkaarte gebruik?
- Vir wie is dit belangrik en waarom?

Oorbrugging:

- Waar anders sien julle nog weerkaarte? (In koerante, op TV, ensovoorts).

Aktiwiteite:

Gebruik ou koerante om weerkaarte uit te knip.
Bespreek weerkaarte met die leerders om hulle

bewus te maak van verskillende weerstoestande.

Laat hulle vroegoggend, middag en laatmiddag na die lengte van hulle skaduwee kyk en bespreek die rol van die son in tyd. Plant 'n stok in die grond en laat hulle die verandering in die skaduwee waarneem deur die loop van die dag.

Speletjie:

Laat die leerders probeer om mekaar se skaduwees raak te trap of om van hulle eie skaduwee weg te kom.

SEISOENE

Die weerkaart kan gebruik word om leerders te help om vertrouwd te raak met die seisoene. Leer hulle eers die name van die seisoene aan.

Besprekings:

Bespreek die seisoen waarin hulle nou is, byvoorbeeld winter.

- Watter klere dra ons in die winter en waarom?
- Watter kos eet ons graag in die winter?
- Aan watter sport neem ons in die winter deel?
- Watter vrugte kry ons in die winter?
- Hoe verskil winter van somer?
- Van watter seisoen hou jy die meeste en hoekom?

Aktiwiteit:

Maak 'n groot klasplakboek. Elke leerder maak self 'n illustrasie of bring prente van die volgende:

Winterklere, wintersport, vrugte wat ons in die winter kry en kos wat ons graag in die winter eet...

Laat elkeen sy illustrasie of prent uitknip en plak. Die opvoeder skryf eenvoudige woorde daarby, byvoorbeeld sop, jas, tennis, lemoen. Dit help die leerders om die woorde by die prente te pas en te “lees”.

Geswyferdheid LU : 1.4

Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 01

LEWENSVAARDIGHEDE

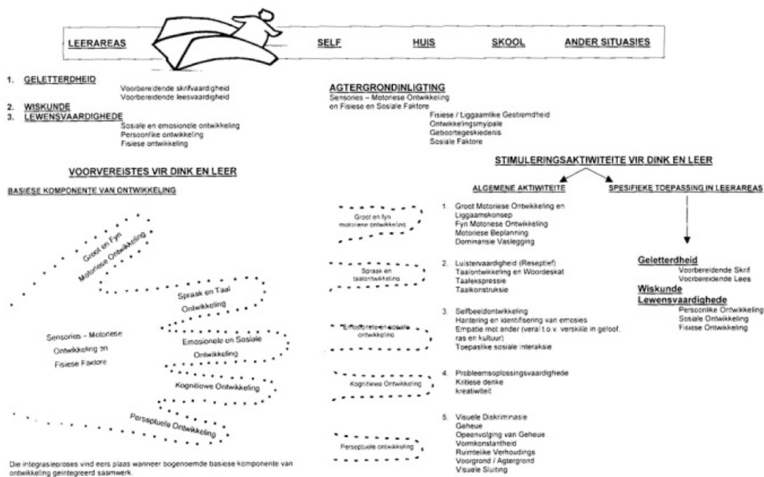
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

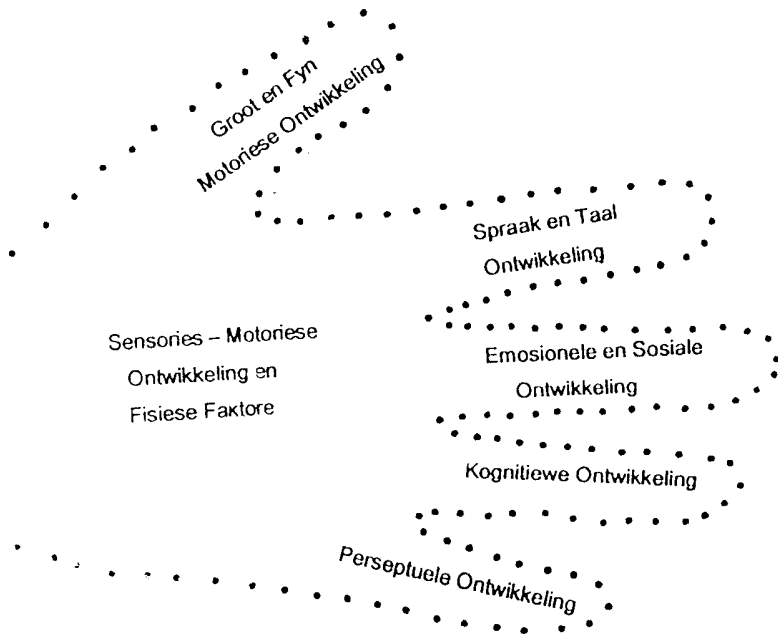
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

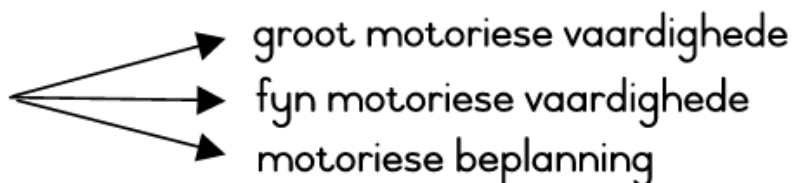
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

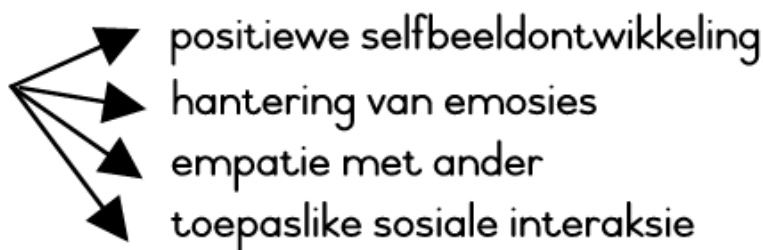
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

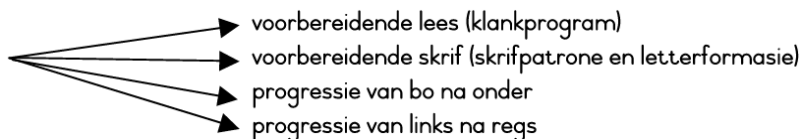
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

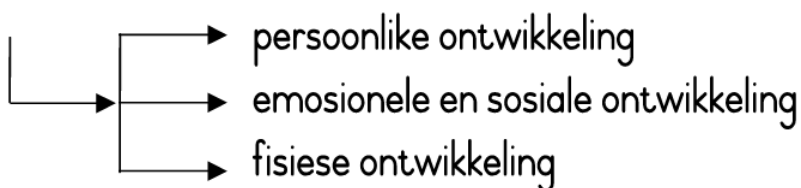


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verbruik, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rimpies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDEN	Dit word bewys as die
2) SOSIALE	leerders: 5.2 taal gebruik
ONTWIKKELING	om te dink en te redeneer:
leerder kan begrip van en	
‘n verbinde is kon	verskeie identifiseer en
grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Ouditiewe

Geheue

- Wie is ek?

Teken jouself

Vingerafdruk (duim)

Die kinders moet mondelings die volgende aanleer.

- Naam en van
- Adres en telefoon nr.

Ouderdom en geboortedatum

Lewensvaardigheid LU : 3.1

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

DIE KOMBUIS

Die belang van veiligheid en gesondheid in die gesin.

Geslote vrae: (het slegs een korrekte antwoord)

1. Hoeveel mense sit om die tafel?
2. Wie is die oudste en wie is die jongste? Hoe weet jy dit?
3. Watter vertrek is dit in die huis?
4. Watter seisoen van die jaar is dit en hoe weet jy dit?
5. Hoe weet jy die ketel kook?
6. Kyk goed na die prentjie en omkring en benoem al die gevare.

Oop-einde vrae: (meer as een antwoord kan korrek wees)

1. Wat is 'n familie of gesin?
2. Hoe kan die gevare in die kombuis voorkom word?
3. Hoe verskil jou kombuis tuis van die een in die prentjie?
4. Die mense in die prentjie eet pap en brood vir ontbyt – wat eet jy vir ontbyt?
5. Het jy enige takies in die kombuis, byvoorbeeld tafeldek?
6. Hoekom is dit belangrik om jou hande voor ete te was?
7. Hoekom is dit belangrik dat kos skoon moet wees?
8. Hoe kan julle jul kombuis tuis veiliger maak?

Oorbrugging: (Toepassing van dit wat jy geleer het

na ander situasies, byvoorbeeld tuis of elders in die samelewing).

1. Watter ander plekke in die omgewing of samelewing moet veiliger gemaak word? (bv. winkels)Hoe dink jy dit kan gedoen word?

Bespreking:

Bespreek die noodmaatreëls indien 'n kind:

- huishoudelike middels sou drink
- brandwonde sou opdoen

Aktiwiteit:

Maak 'n plakkaat van gesonde en ongesonde kos – verskaf redes.

Lewensvaardigheid LU : 1.4

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

[missing_resource: .png]



Lewensvaardigheid LU : 1.4

Logiese denke en redenasie

Getalbegrip

DIE BADKAMER

Persoonlike versorging, higiëne en veiligheid.

Geslote Vrae:

1. Watter vertrek is dit in die huis?
2. Hoeveel krane is daar in die badkamer?
3. Watter gevaarlike situasies kan jy sien? Kleur dit in.

Oop-einde Vrae:

1. Wat kan gebeur met die dogtertjie op die stoel?
2. Wat kan met die brandende kers gebeur?
3. Wat kan gebeur as iemand op die seep trap?
4. Is dit nodig om die bad so vol water te tap?
5. Hoekom is dit noodsaaklik om gereeld te bad, hare te was en tande te borsel?
6. Hoe verskil jou badkamer tuis van die een in die prentjie?
7. Watter gevare is daar in jou badkamer tuis en wat kan jy doen om dit meer veilig te maak?
8. Hoe kan julle water bespaar in die badkamer?

Oorbrugging:

Waar elders tuis of op ander plekke kan water

bespaar word en hoe?

Aktiwiteit:

Demonstreer die regte manier om tande te borsel.

Gebruik 'n pop om te demonstreer hoe hare gewas behoort te word of was een van die leerders se hare.

Bespreking:

Bespreek verskillende soorte toilette en die higiëniese gebruik daarvan, asook die noodsaaklikheid om jou hande te was na die gebruik van die toilet.

Lewensvaardigheid LU : 1.2

Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 02

LEWENSVAARDIGHEDE

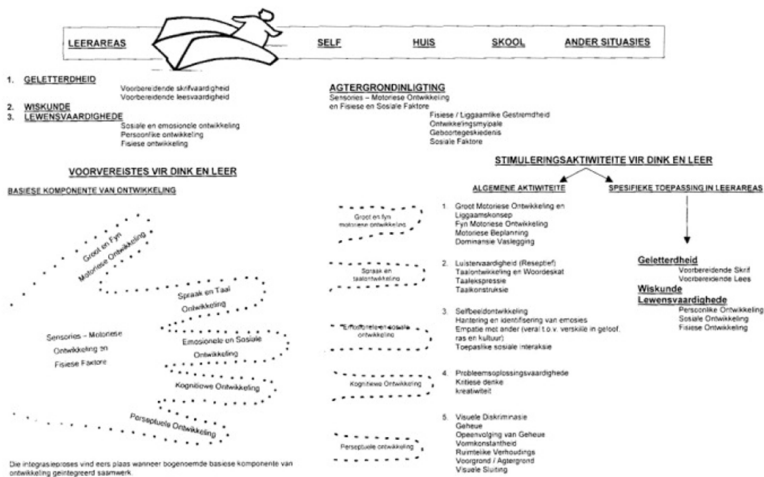
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

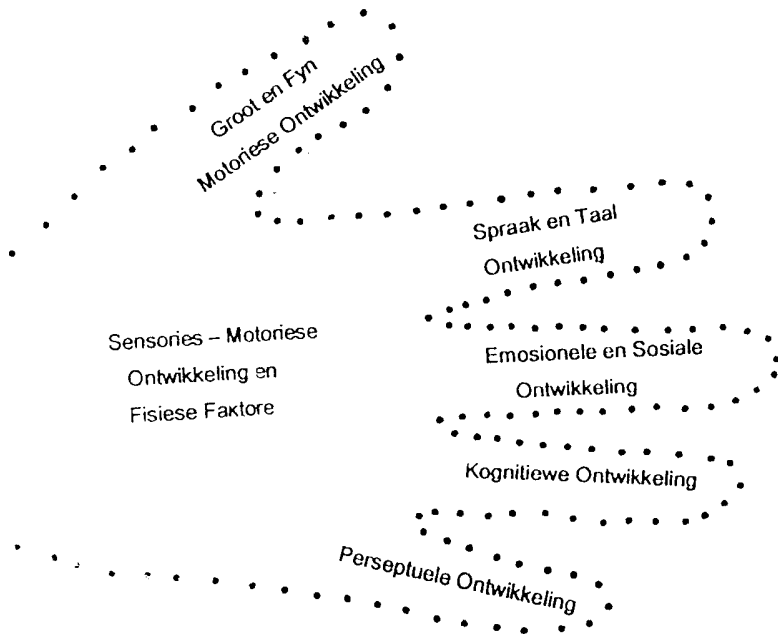
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

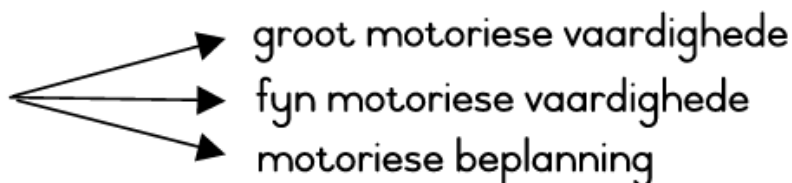
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

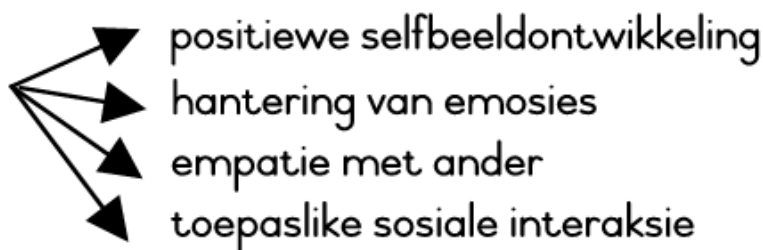
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

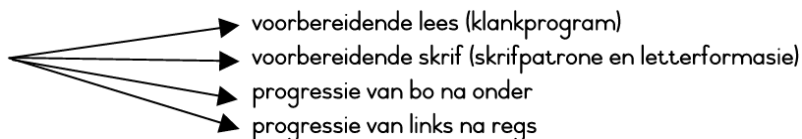
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

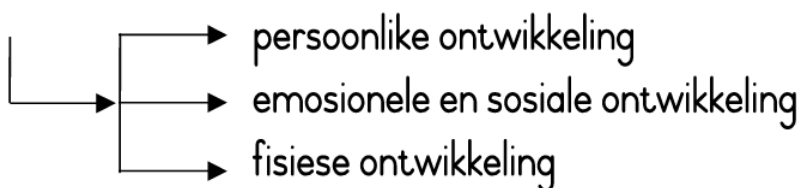


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

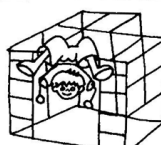
verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke





Lewensvaardigheid LU : 1.2

Logiese Denke en Redenasie

Vir die opvoeder:

DIE WEERKAART

Ons kan 'n weerkaart gebruik om die dae van die week in volgorde vir die leerders aan te leer.

Op die volgende bladsy verskyn 'n weerkaart wat op karton geplak kan word om dit te versterk. Op die daaropvolgende bladsy vind u stroke met die dae van die week. Hierdie stroke moet uitgeknip word sodat dit op die weerkaart gepas kan word.

Gee verskillende leerders geleentheid om byvoorbeeld Maandag se kaartjie uit te soek. Die leerder moet dit vir die ander leerders wys en dit dan op die ooreenstemmende weekdag op die weerkaart pas. Almal sê dan saam die dag se naam : Maandag.

Laat die leerders u help om 'n eenvoudige grafiek van die week se weer saam te stel, byvoorbeeld

SON 2		WIND		REËN		WOLKE	
-------	--	------	--	------	--	-------	--

Die syfer in die tweede blokkie is 'n weergawe van die getal dae in die week wat daardie besondere

weerstoestand geheers het.

Geslote vrae:

- Watter dag van die week is dit vandag?
- Watter dag was dit gister?
- Watter dag is dit môre?

Oop-einde vrae:

- Wat doen jy in die oggend?
- Wat doen jy in die middag?
- Wat doen jy in die aand?
- Is daar een dag in die week wat julle gesin uitsonder om iets spesiaals te doen?
- Waarvoor word weerkaarte gebruik?
- Vir wie is dit belangrik en waarom?

Oorbrugging:

- Waar anders sien julle nog weerkaarte? (In koerante, op TV, ensovoorts).

Aktiwiteite:

Gebruik ou koerante om weerkaarte uit te knip. Bespreek weerkaarte met die leerders om hulle bewus te maak van verskillende weerstoestande.

Laat hulle vroegoggend, middag en laatmiddag na die lengte van hulle skaduwee kyk en bespreek die rol van die son in tyd. Plant 'n stok in die grond en

laat hulle die verandering in die skaduwee
waarneem deur die loop van die dag.

Speletjie:

Laat die leerders probeer om mekaar se skaduwees
raak te trap of om van hulle eie skaduwee weg te
kom.

SEISOENE

Die weerkaart kan gebruik word om leerders te help
om vertrouwd te raak met die seisoene. Leer hulle
eers die name van die seisoene aan.

Besprekings:

Bespreek die seisoen waarin hulle nou is,
byvoorbeeld winter.

- Watter klere dra ons in die winter en waarom?
- Watter kos eet ons graag in die winter?
- Aan watter sport neem ons in die winter deel?
- Watter vrugte kry ons in die winter?
- Hoe verskil winter van somer?
- Van watter seisoen hou jy die meeste en
hoekom?

Aktiwiteit:

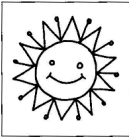
Maak 'n groot klasplakboek. Elke leerder maak self
'n illustrasie of bring prente van die volgende:

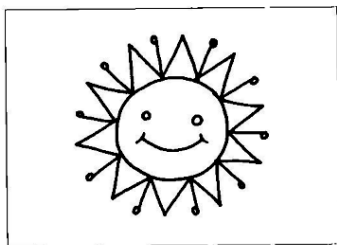
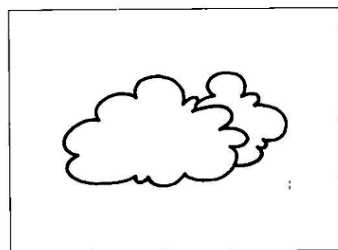
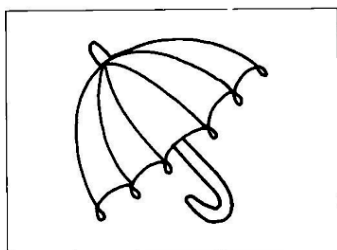
Winterklere, wintersport, vrugte wat ons in die winter kry en kos wat ons graag in die winter eet...

Laat elkeen sy illustrasie of prent uitknip en plak. Die opvoeder skryf eenvoudige woorde daarby, byvoorbeeld sop, jas, tennis, lemoen. Dit help die leerders om die woorde by die prente te pas en te “lees”.

Lewensvaardigheid LU : 4

Maandag	
Dinsdag	
Woensdag	
Donderdag	

Vrydag	
Saterdag	
Sondag	
   	



Maak sewe afdrucke van elke prentjie sodat daar byvoorbeeld 7 sonnetjies is vir die 7 dae van die

week (net in geval die son elke dag van die week skyn).

Gr. R Module 2 Geletterdheid - -3

GELETTERDHEID

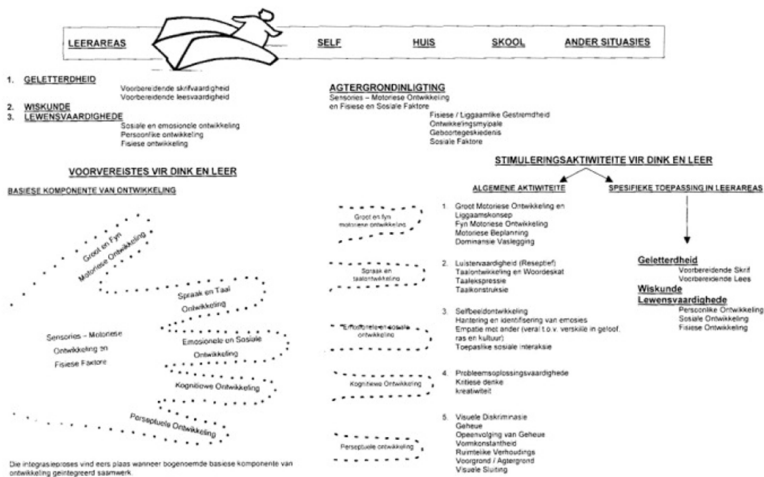
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goedgekeurde deur die opvoeder benut kan word, maar is nie

geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

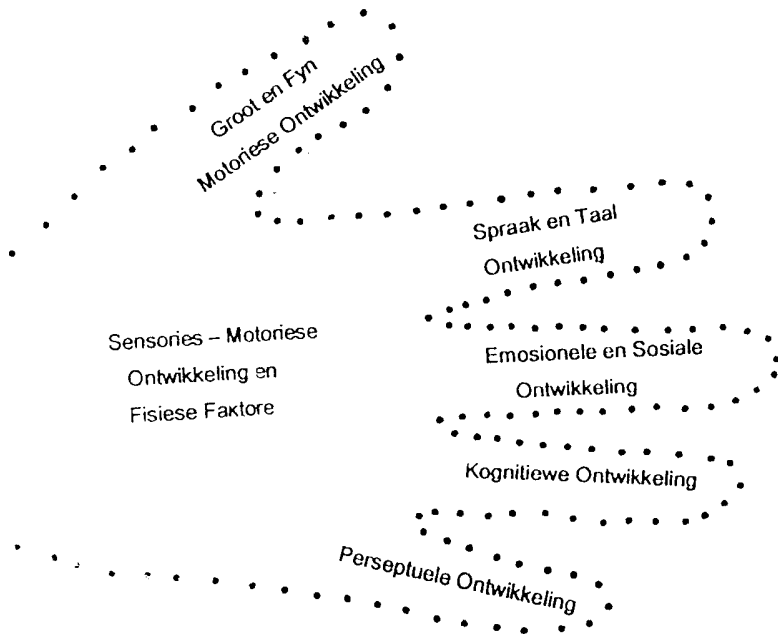
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

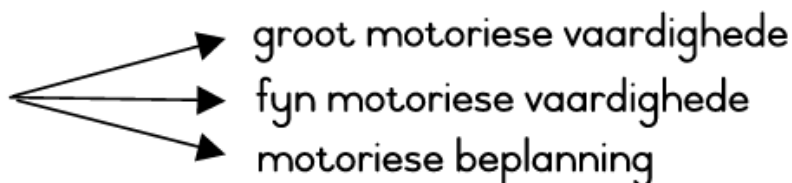
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

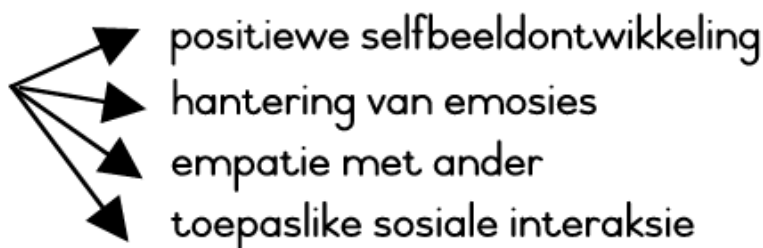
- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike

klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is,

vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die

ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte

- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die

ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.

- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

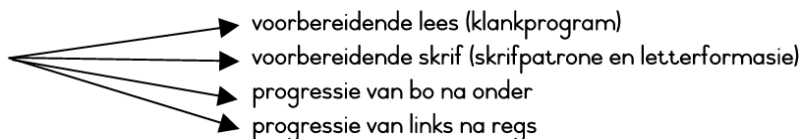
- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige

herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid



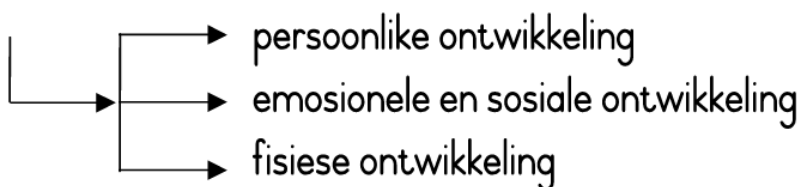
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle

- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

**MODULERAAMWERK
LEERUITKOMSTE
GESYFERDHEID(LU
1)GETALLE,
BEWERKINGS EN
VERWANTSKAPPE**Die
leerder kan getalle en
hulle verwantskappe
herken, beskryf en
voorstel en kan in die
oplossing van probleme
met bekwaamheid en

ASSESSERINGSTANDAARDE

Dit word bewys as die
leerders:1.2 getalname in
bekende kontekste sê en
gebruik;1.3 die getalname
en –simbole vir 1 – 10
ken;1.4 versamelings
voorwerpe orden en
vergelyk en die woorde
‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk
aan’ gebruik.Dit word

selfvertroue tel, skat,
bereken en kontroleer.(LU

2)PATRONE, FUNKSIES

EN ALGEBRADie leerder

kan patrone en

verwantskappe herken,

beskryf en voorstel en

probleme oplos deur

algebraïese taal en

vaardighede te gebruik.

(LU 5)DATA-

HANTERINGDie leerder

kan data versamel,

opsom, vertoon en krities

ontleed om

gevolgtrekkings en

voorspellings te maak en

om waarskynlikheid te

interpreteer en te

bepaal.(LU 6)KLANKE

1)LUISTERDie leerder kan

luister om inligting te

verkry en vir geroel en

kan gepas en krities op

wye reeks situasies

reageer.(LU 2)PRATYDie

leerder kan met vertroue

effektief in die gesproke

taal in 'n wye reeks

situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

bewys as die leerders:

en tekeninge gebruik

om eenvoudige patrone af

te teken en uit te brei (bv.

deur die gebruik van

kleur en vorm).Dit word

bewys as die leerders:5.2

fisiese voorwerpe volgens

een kenmerk (eienskap)

sorteer (bv. rooi

vorms).Dit word bewys as

die leerders:1.1 aandagtig

luister na vrae, instruksies

en aankondigings, en

gepas reageer;1.4

klankbewustheid

ontwikkel:

uit klanke bestaan;

verskillende klanke, veral

aan die einde van woorde;

in afsonderlike woorde

op lettergrepe woorde

in algemene rympies

soos “Wielie Wielie

op die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste. (LU4) SKRYF Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf. (LU5) DINK EN

REDENEFER Die leerder kan taalgewoontes noukeurig bekijk en kan taalgewoontes algemeen voorwerpe en dink en te redeneer herken; kan toegang tot figuratiewe taal in die agtergrond inligting, dit identifiseer en gebruik om te leer.

verstaan nie of verdere inligting nodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word; 2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel. Dit word bewys as die leerders: **3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:**

- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;
- 3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:**

- begin konsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rimpies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie

kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1

eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);
- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir 'n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings 'n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items,

advertensies);

- pogings aanwend om bekende skryfvoorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDEN Dit word bewys as die

2) SOSIALE

leerders: 5.2 taal gebruik

ONTWIKKELING Die

om te dink en te redeneer:

leerder kan begrip van en

‘n verbintenis tot omste en verskille identifiseer en

grondwetlike regte en

verantwoordelikhede

toon, asook begrip van

diverse kulture en

godsdienste (J, boeke op rak, kryt in blik);

3) PERSOONLIKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELING Die

5.3 taal gebruik om te

leerder kan verworwe

ondersoek:

lewensvaardighede

aanwend om persoonlike

potensiaal te verwesenlik, hoe, waar, wanneer).

en te verbeter ten einde

effektief te reageer op die

uitdagings in hulle

wêreld.

Dit word bewys as die

leerders: 1.2 beskryf

watter stappe geneem kan

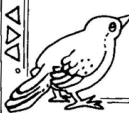
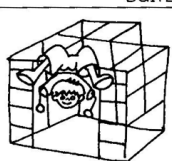
word om persoonlike

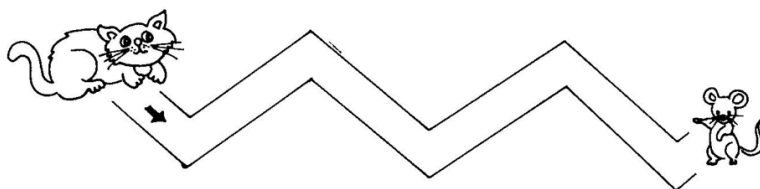
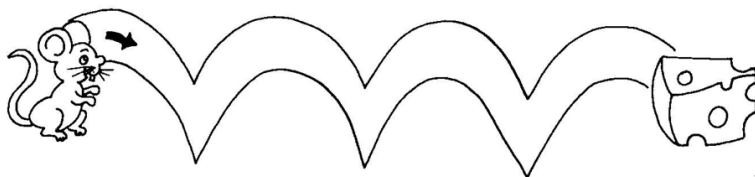
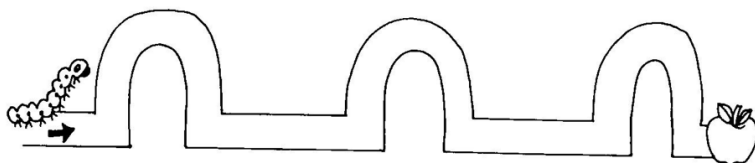
higiëne te verseker; 1.4

veiligheid tuis en by die

skool verduidelik. Dit

word bewys as die
leerders:3.1 sy eie naam
en adres sê.

 SKOOL : _____ DATUM : _____ LEERDER : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	



Geletterdheid LU : 4.1

DIE KLASKAMER

Geslote vrae

- Wat doen die kinders wat op die mat sit?
- Hoeveel kinders is daar in die prentjie?
- Wat doen die dogtertjie by die drommetjie?

Oop-einde vrae

- Hoe het jy die eerste dag in Graad R gevoel?
- Hoe voel jy nou?
- Van watter aktiwiteit in die klas hou jy die meeste? En die minste?
- Het jy 'n spesifieke takie in die klas?
- Hoe kan jy help om die klas netjies en skoon te hou?
- Hoekom is dit belangrik om betyds vir skool te wees?
- Speel jy graag in 'n groepie of liewers met slegs een maatjie?
- Wat moet jy doen as jy dors word of toilet toe wil gaan?

Oorbrugging

- Waar anders is dit ook belangrik om betyds te wees?

Besprekings

- Bespreek drie veiligheidsmaatreëls wat toegepas kan word wanneer 'n leerder beseer of bloei en hoekom dit noodsaaklik is om nie aan

die bloed te raak nie (MIV).

Logiese Denke en Redenasie

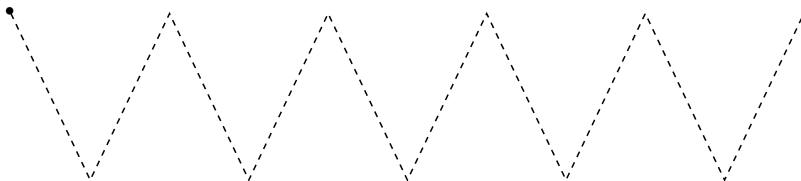
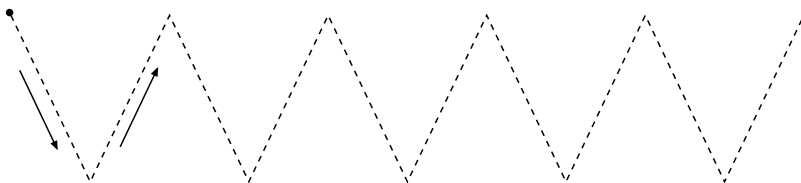
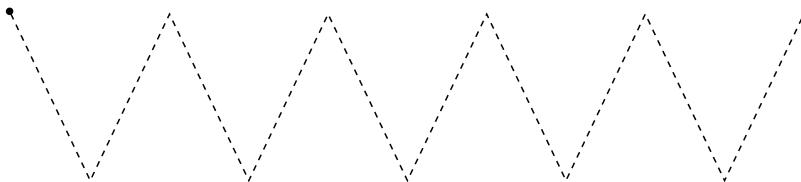
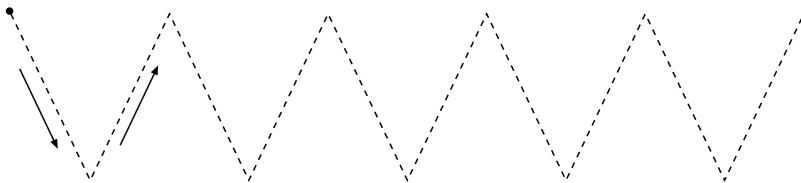
Kreatiewe Denke





Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone:

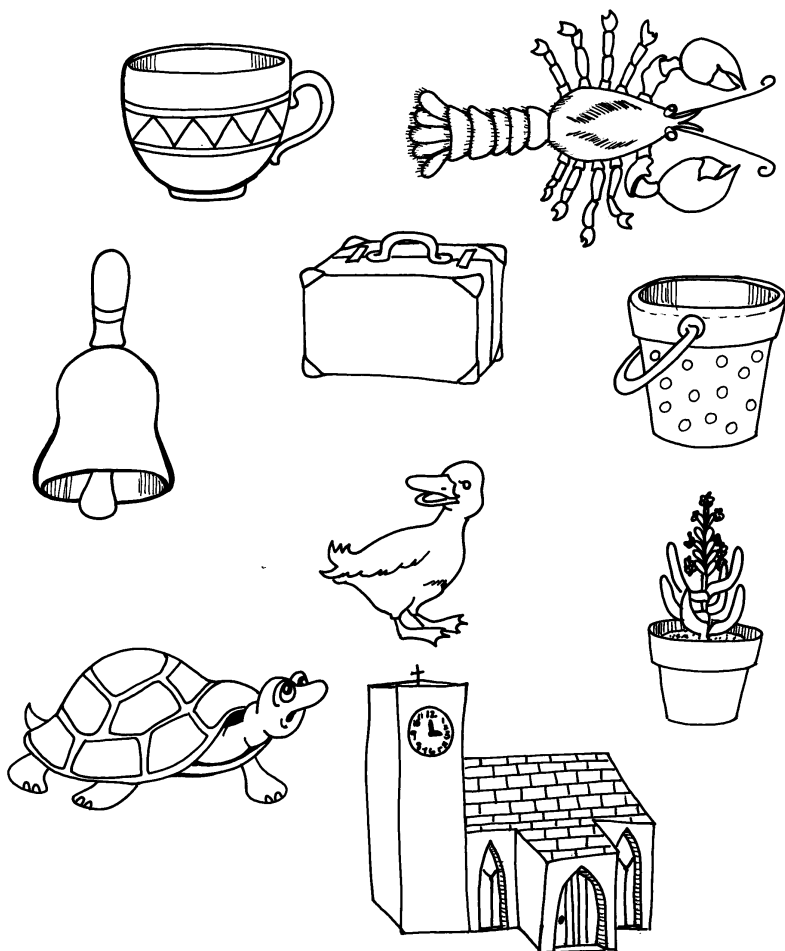


Geletterdheid LU : 4.1

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "k" begin.



Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n k begin.

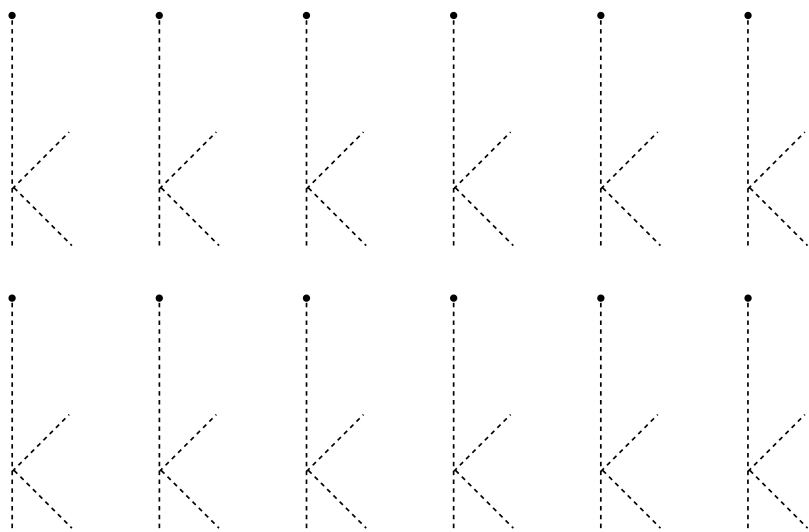
Geletterdheid LU : 4.1

Fyn koördinasie

Letterformasie

Fyn koördinasieLetterformasie

- Begin by die kolletjie.

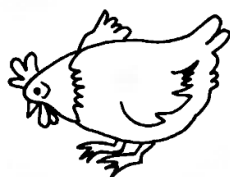
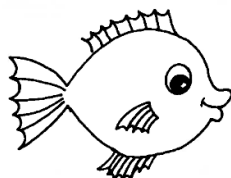
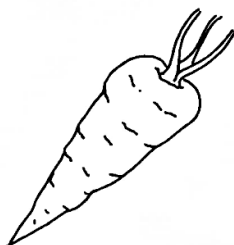


Geletterdheid LU : 4.1

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "h" begin.

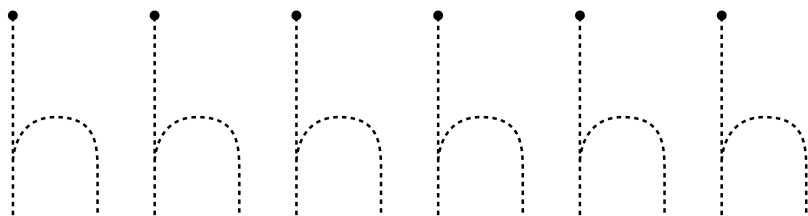
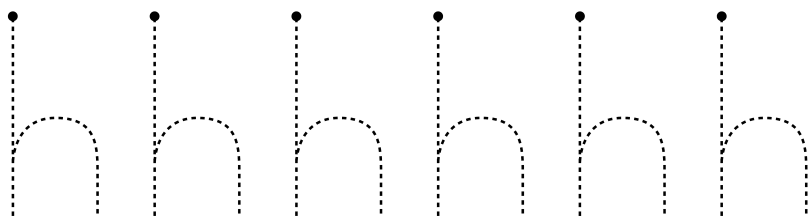


Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n h begin.

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Geletterdheid LU : 4.1

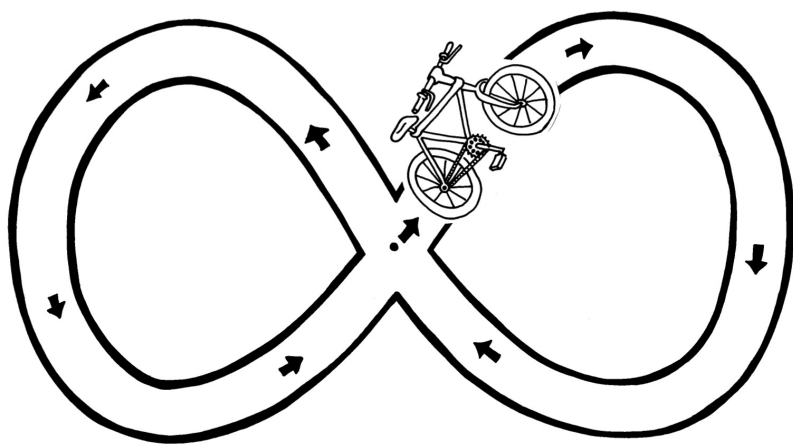
Visuele diskriminasie

- Trek strepe om te wys watter klere aan elke kind behoort.
- Kleur die grootste klere rooi in.



Bespreking: Bespreek die konsepte: “groter” en “kleiner”.

Midlynkruising



Geletterdheid LU : 4.1

Midlynkruising

Gr. R Module 2 Geletterdheid - 04

GELETTERDHEID

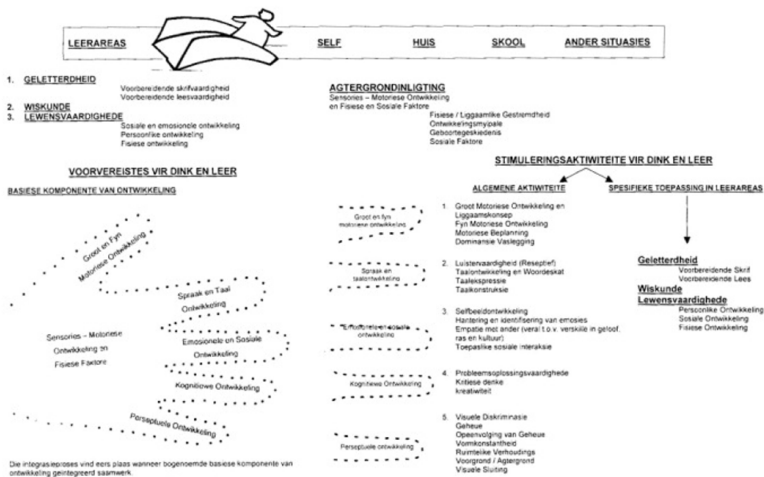
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

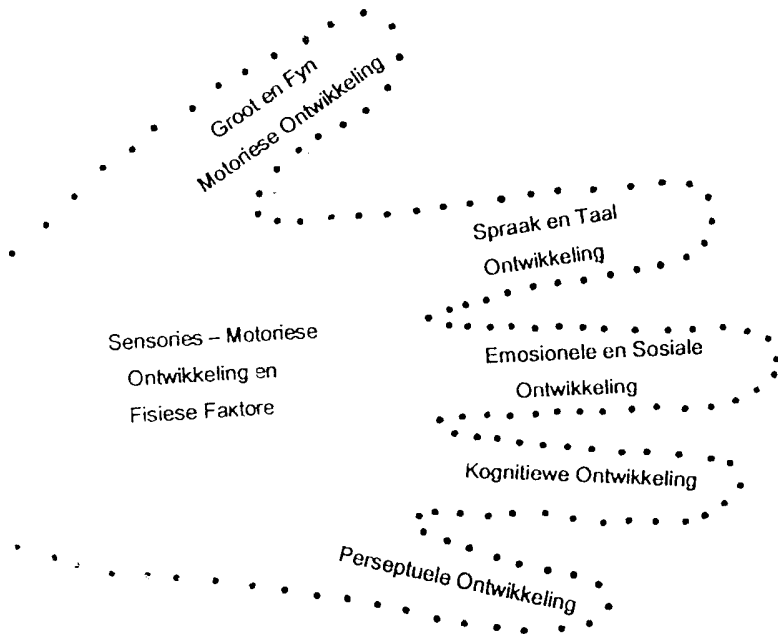
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

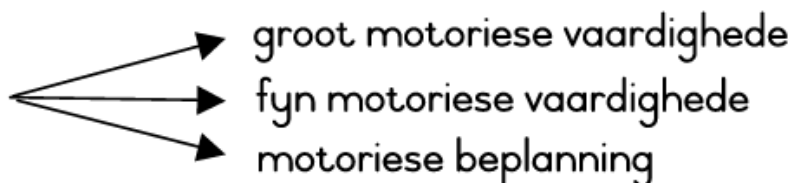
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

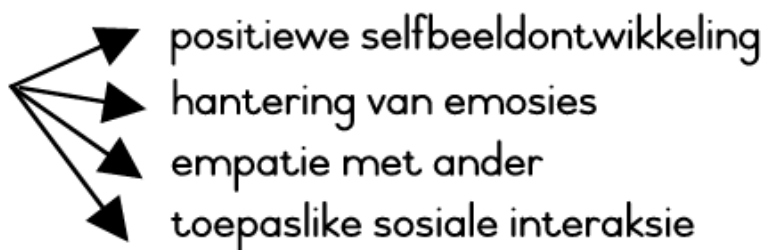
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluistertoon van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

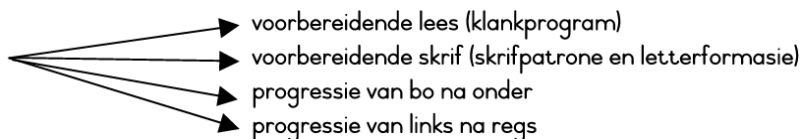
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

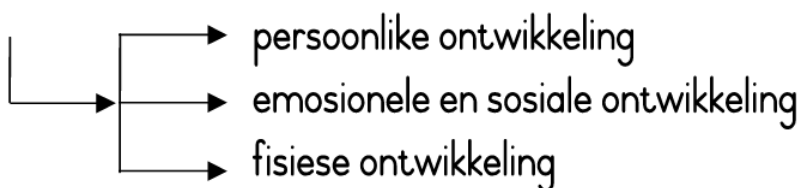


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUte en einde van woorde;

LUne in afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en
kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en
dink en te verduut te harken;
kan te gangen kry tot
inligting, identifiseer en
gebruik om te leen
woorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

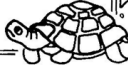
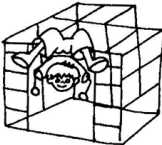
ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe	5.3 taal gebruik om te ondersoek:
--------------------------------------	-----------------------------------

lebensvaardigheden
aanwenden op persoonlijke levensdoelstellingen
potentiaal te verwachten, hoe, waar, wanneer).
en te verbeteren en te ondersteunen en oplossings aanbieden;
effectieve reageren op de

uitdagings in hulle
wêreld.

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

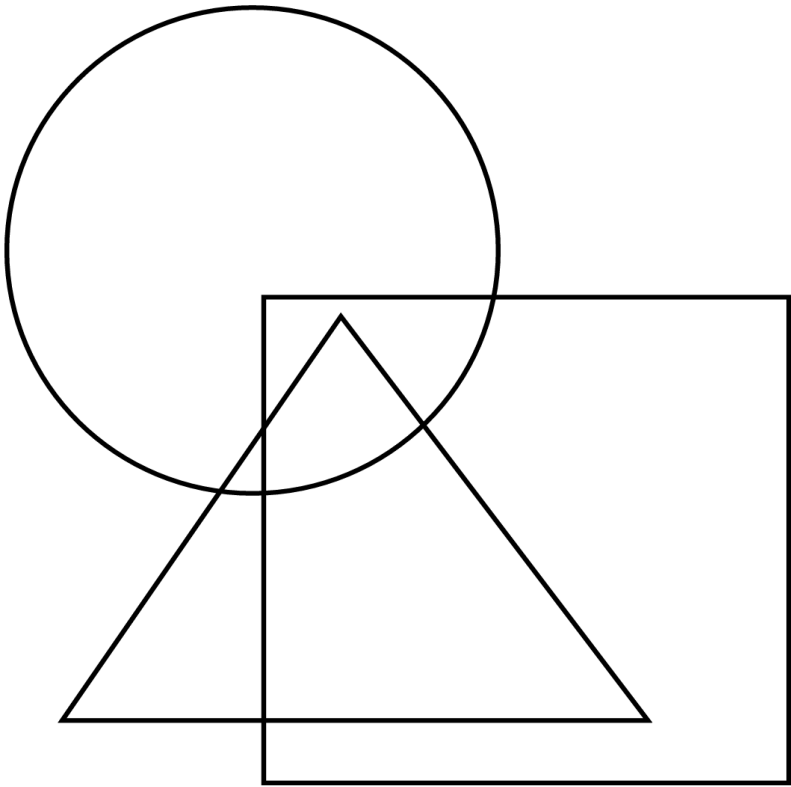
Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASSING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Voorgrond / Agtergrond

Hand-oog Koördinasie

- Omllyn elke vorm met 'n ander kleur.



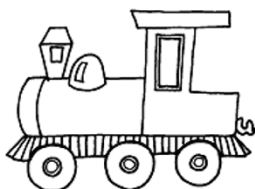
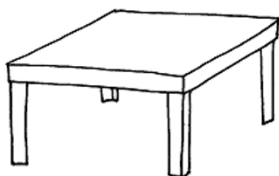
Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde van sirkels, driehoeke en reghoeke in die klas.

Geletterdheid LU : 3.1

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "t" begin.

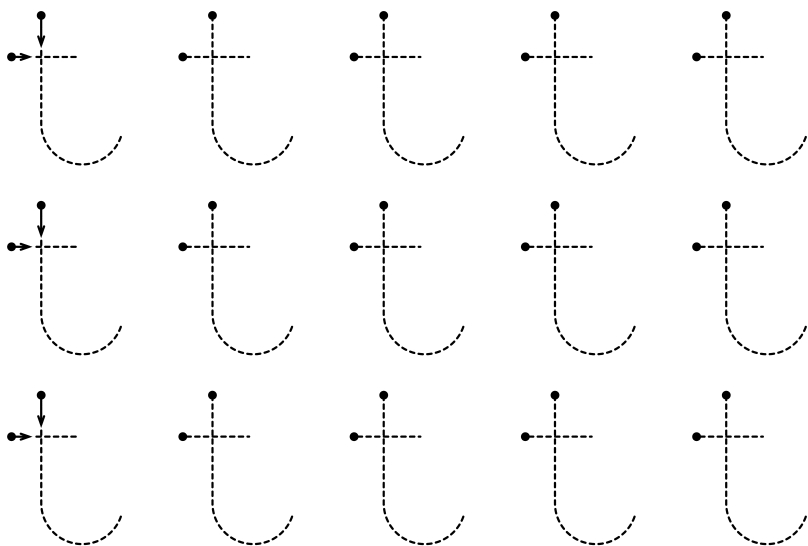


Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n t begin.

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Geletterdheid LU : 4.1

LetterformasieFyn Koördinasie

Fyn koördinasie

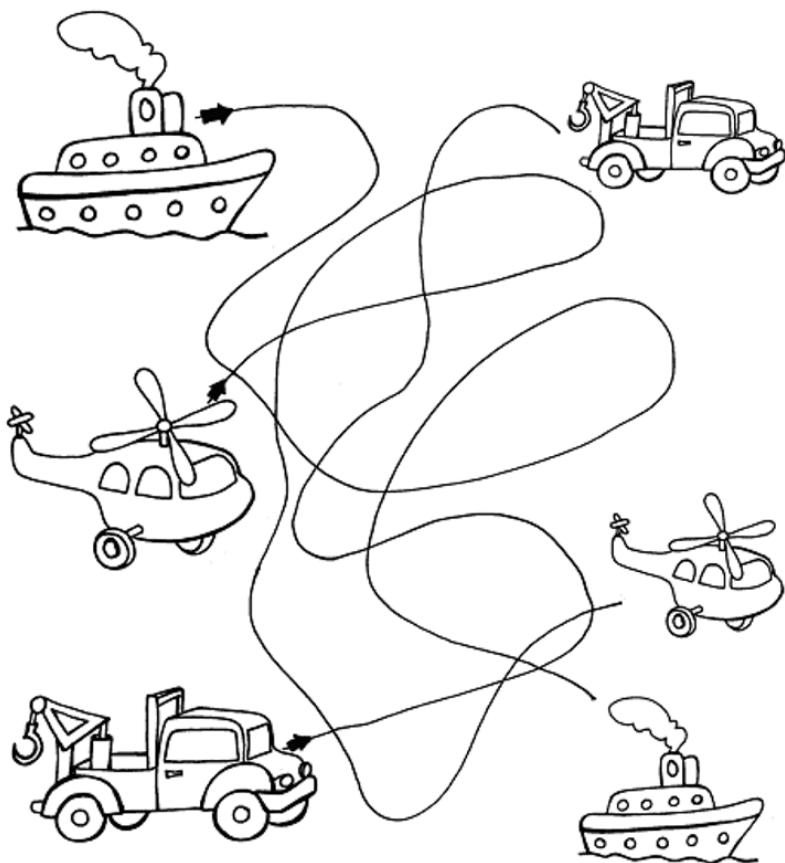
- Voltooi.



Voorgrond / Agtergrond

Hand-oog Koördinasie

- Verbind die groot voertuig met sy kleiner maatjie. Gebruik **rooi** vir die voertuig op **land**, **blou** vir die voertuig op **water** en **groen** vir die voertuig in die **lug**.



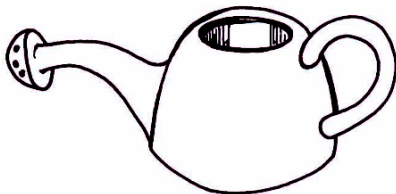
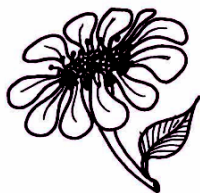
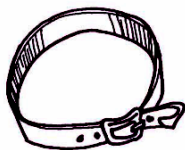
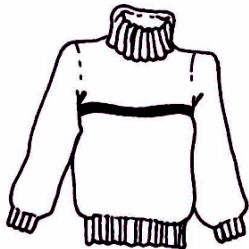
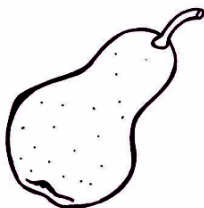
Bespreking: Voertuie wat gebruik maak van ‘n spoor of kabel, bv. treine, treds en kabelkarretjies.

Geletterdheid LU : 3.1

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met ‘n “g” begin.



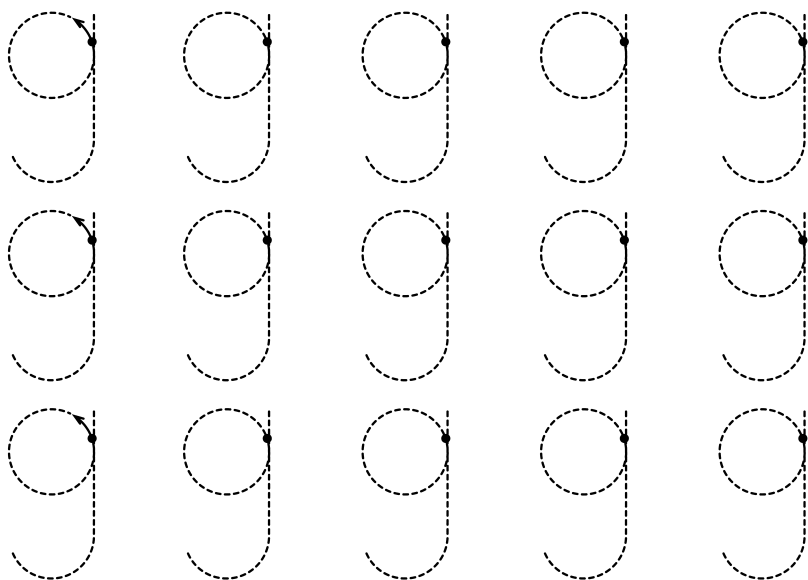
Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n g begin.

Geletterdheid LU : 1.1

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Geletterdheid LU : 4.1

Voorgrond / Agtergrond

Vormkonstantheid

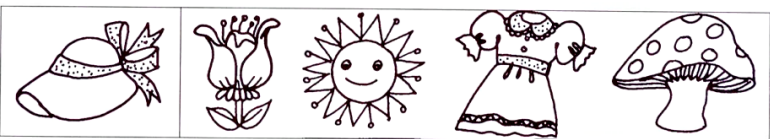
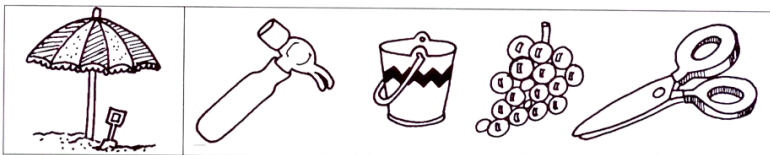
- Trek 'n sirkel om die letters wat lyk soos die een in die blokkies.

k		h		t		g	
swkhktgkninkwhtmhmhutrgstnttghtstr	kvgrmgmggntg						

Geletterdheid LU : 3.1

Logiese Denke

- Trek 'n streep deur die prentjie wat pas by die een in die blokkie.
- Motiveer jou antwoord,

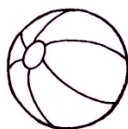
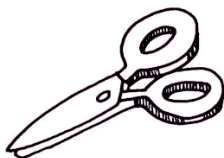
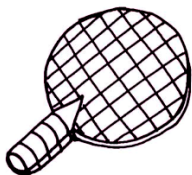
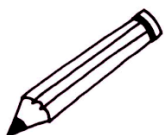
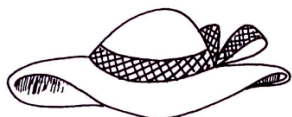


Geletterdheid LU : 5.2

Visuele Geheue

- Trek 'n rooi sirkel om die prentjie wat jy op die

vorige bladsy gesien het.



Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 03

GESYFERDHEID

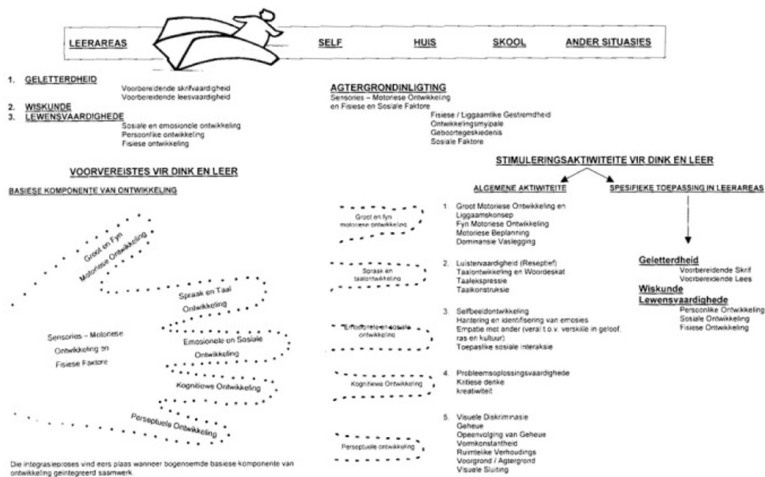
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

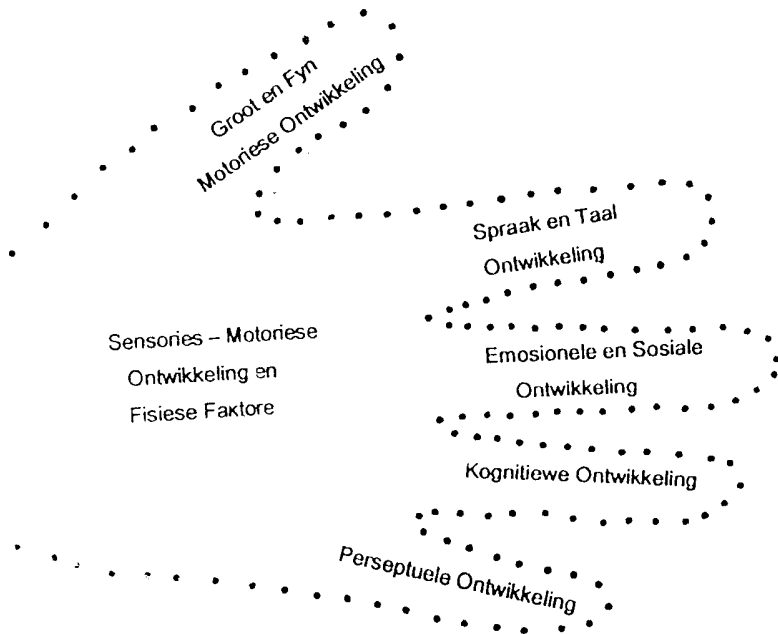
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

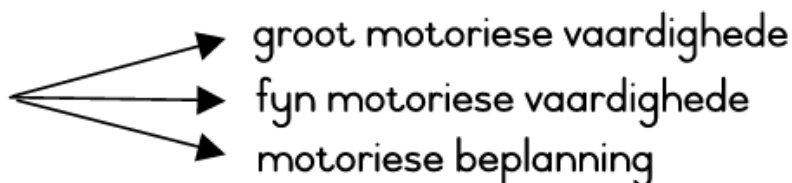
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

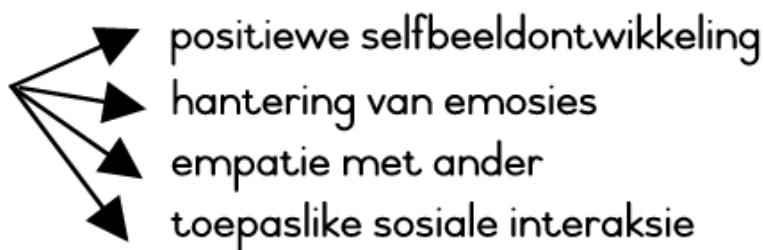
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

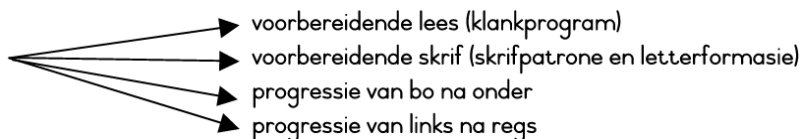
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

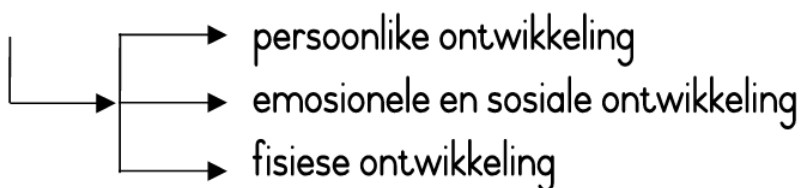


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie

leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

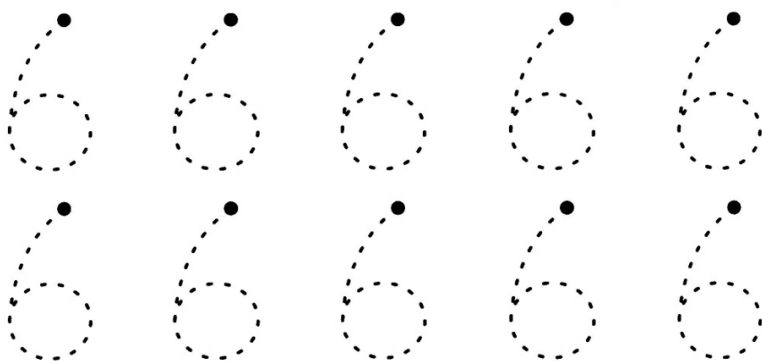
My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

6 ses



Oefen

Aktiwiteit : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

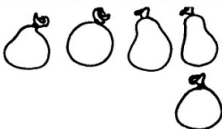
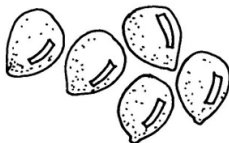
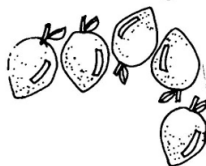
Gesyferdheid LU : 2.1

Getalbegrip

6 ses

--	--	--	--	--	--

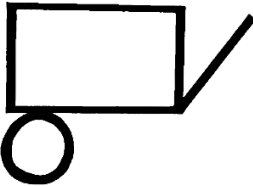
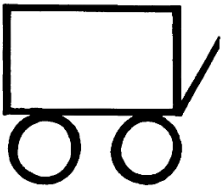
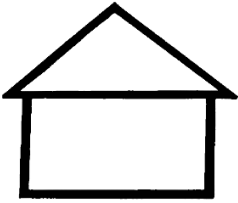
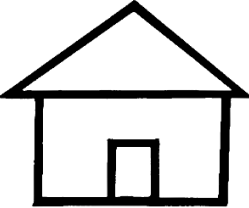
Vul die korrekte getal in.



Analise en Sintese

Motoriese Beplanning

- Teken dieselfde prentjies stap-vir-stap onderaan

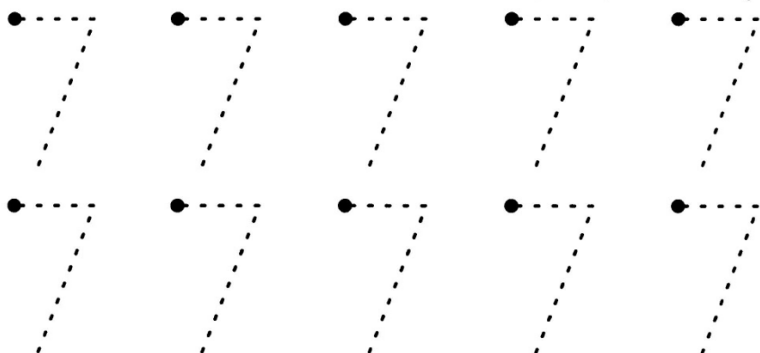
		
		

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

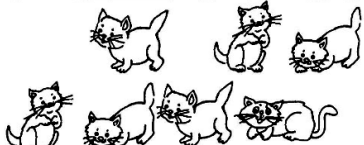
7 sewe



Oefen

Aktiwiteit : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

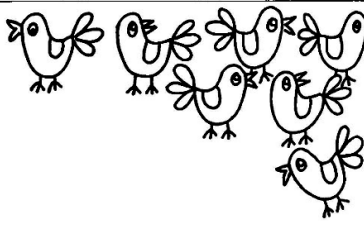
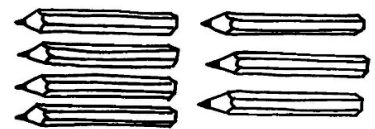
Getalbegrip

7 sewe	
-----------------	---

Teken 7 kolle in elke blokkie.

<u>7</u>	<u>7</u>	<u>7</u>
----------	----------	----------

Vul die getal in.

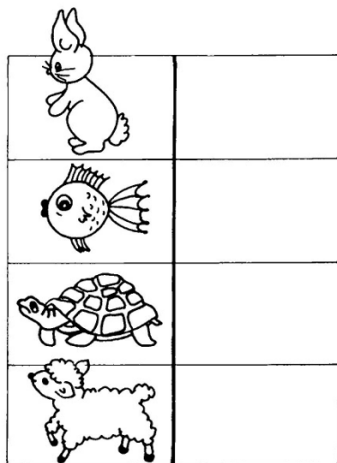
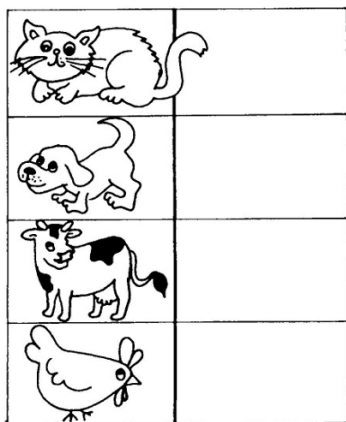
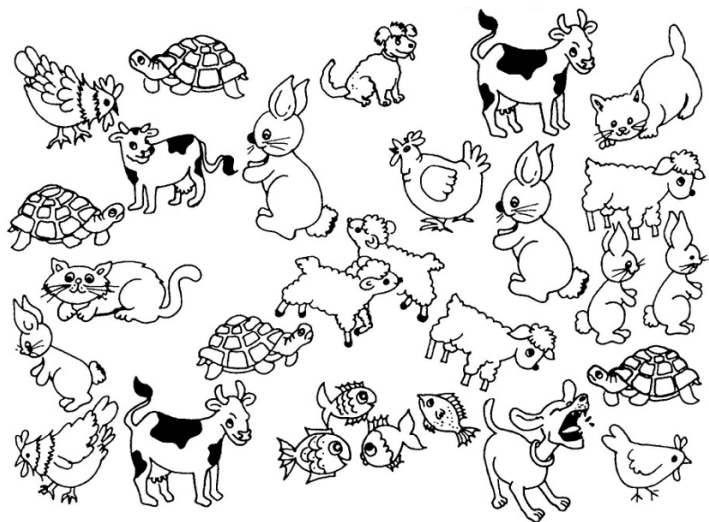
Geslyferdheid LU : 2.1

Getalbegrip

Voorgfond / Agtergrond

Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort dier daar is en skryf die getal in die blokkie.

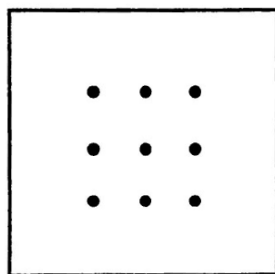
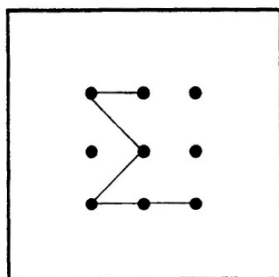
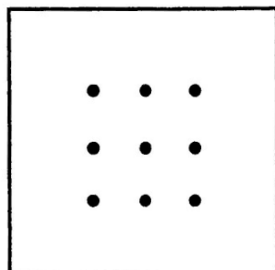
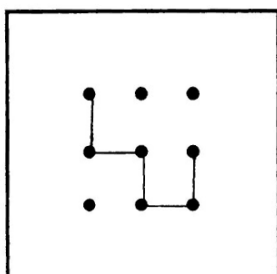
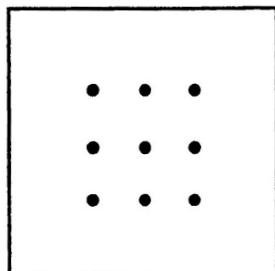
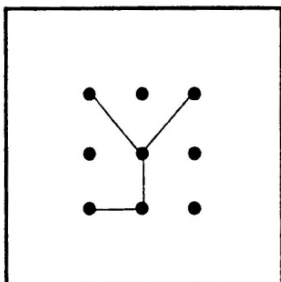
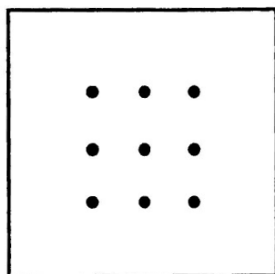
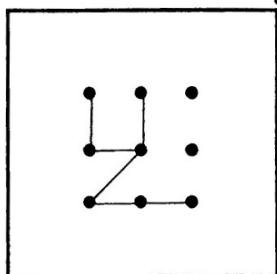


Ruimtelike verhoudings

Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaaan.

Regshandige leerder



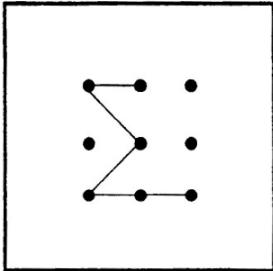
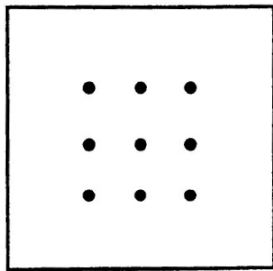
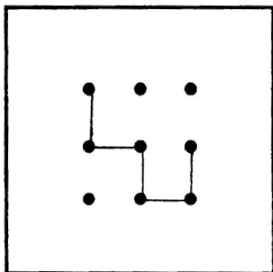
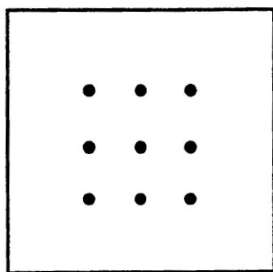
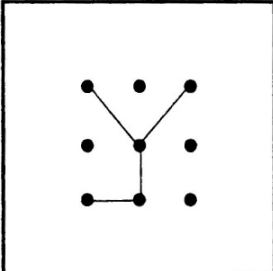
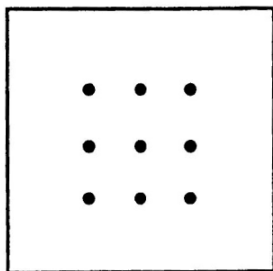
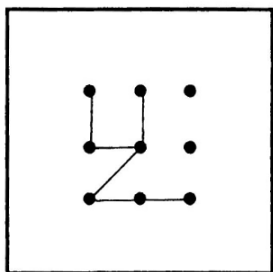
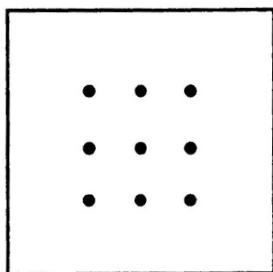
Gesyferdheid LU : 2.1

Ruimtelike verhoudings

Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaaan.

Linkshandige leerder

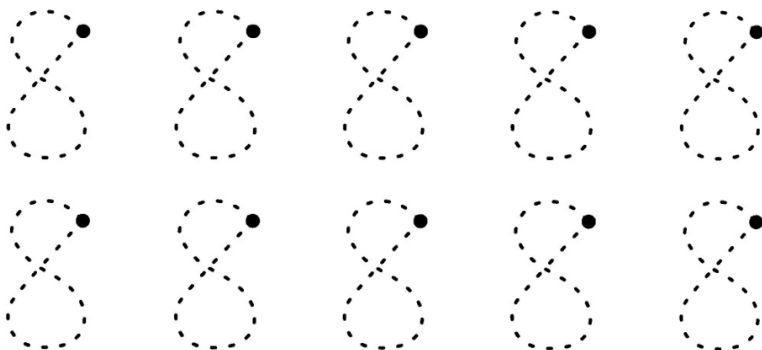


Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

8 ag



Oefen

Aktiwiteit : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Fyn koördinasie

Syferformasie

8 ag



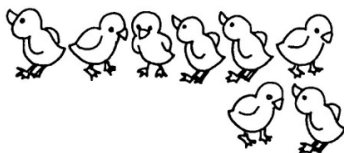
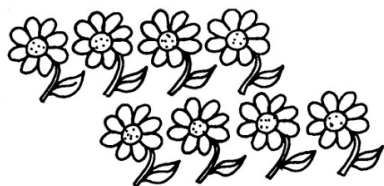
Teken 8 kotte in elke blokkie.

8

8

8

Vul die getal in.



Gesyferdheid LU : 1.2

Fyn koördinasieSyferformasie

Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 04

GESYFERDHEID

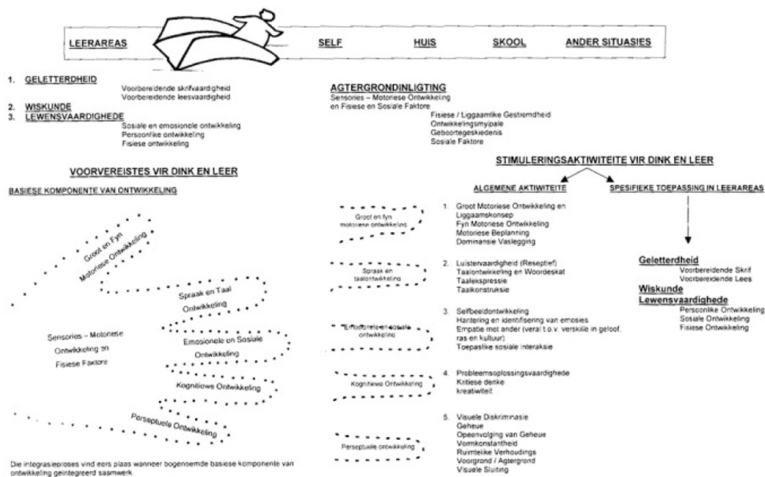
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

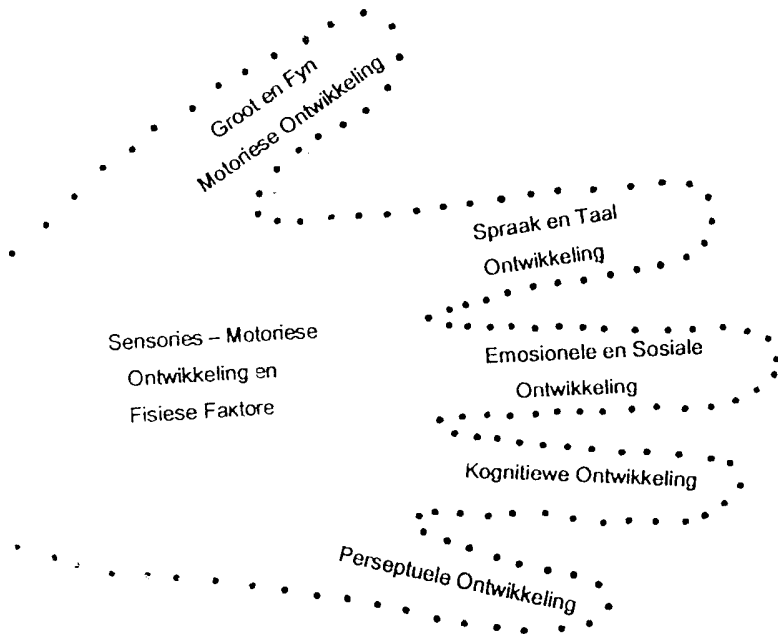
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

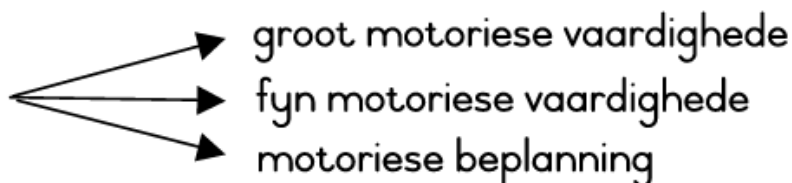
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

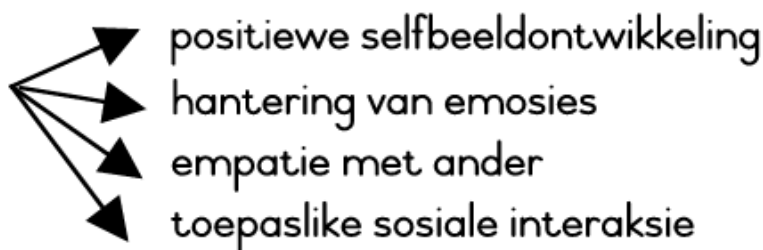
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

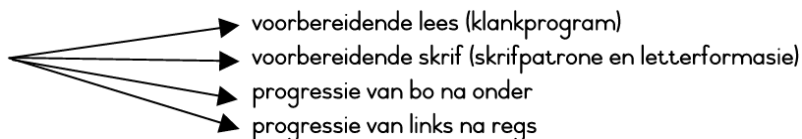
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

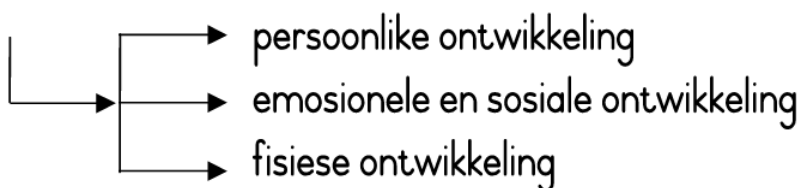


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LU 1)LUIS

TERDie leerder kan

luister om inligting te

verkry en om die geinot en

kan gepas en krities op h

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

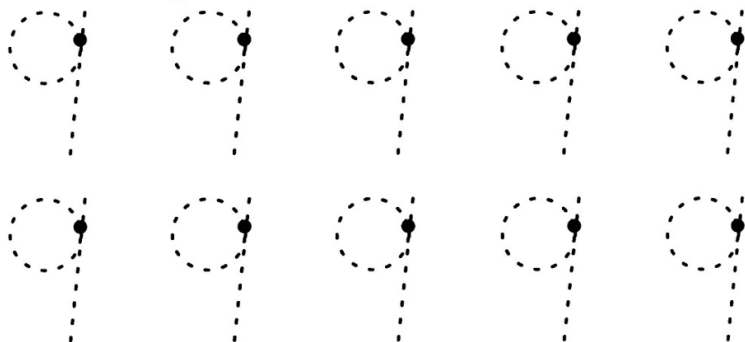
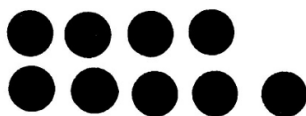
My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

9 nege



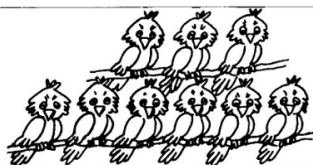
Oefen

Aktiwiteit : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1

Getalbegrip

9 nege



Teken 9 kolle in elke blokkie.

9	9	9
---	---	---

Vul die getal in.

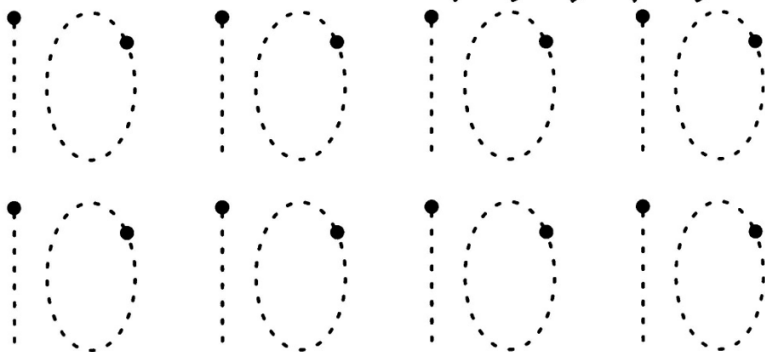
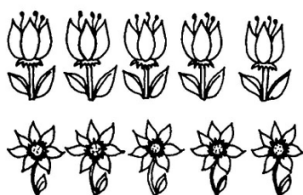
	
	

Fyn koördinasie

Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

10 tien



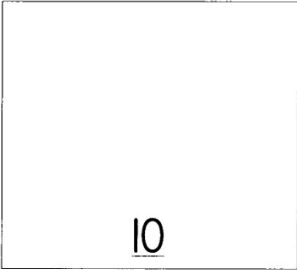
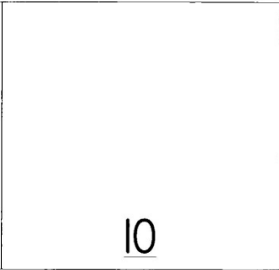
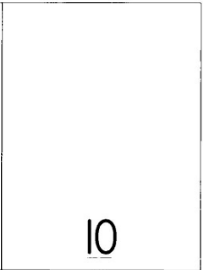
Oefen

Aktiwiteit : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

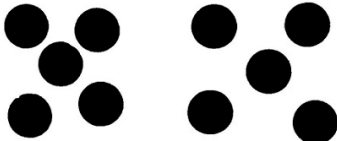
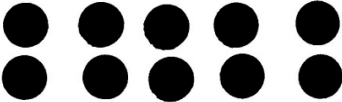
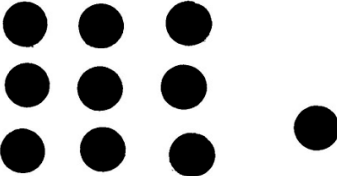
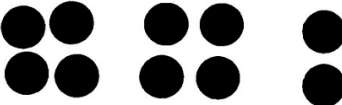
Getalbegrip

10 tien	
---------	---

Teken 10 kolle in elke blokkie.

		
10	10	10

Vul die getal in.

Gesyferdheid LU : 1.2

Hand - Oog Koördinasie

Nommerkonsep

- Verbind die syfers en kleur die padde in.



Aktiwiteit : Kleur die prent in.



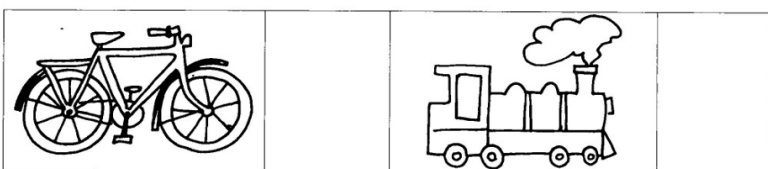
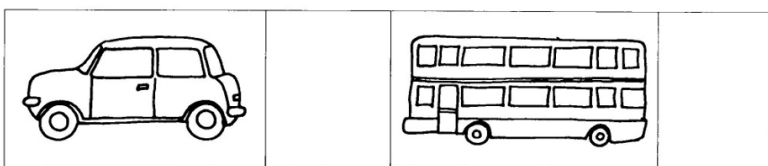
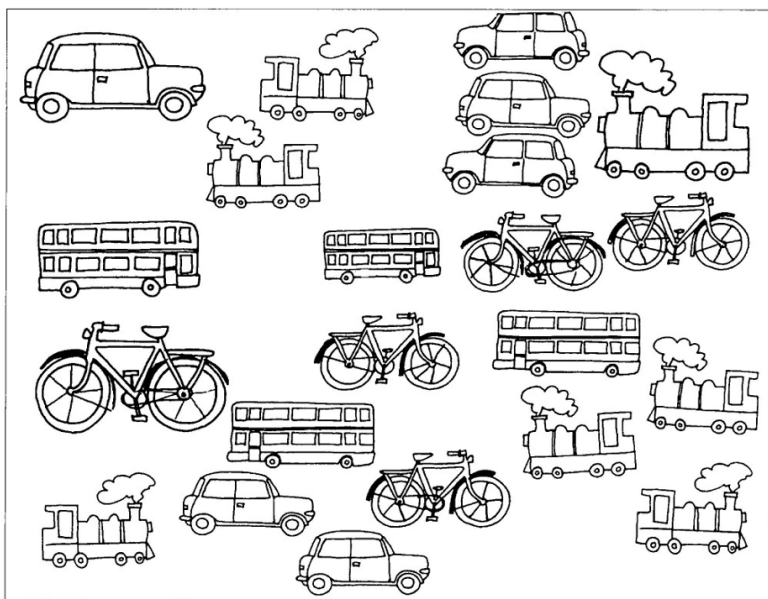
Geslyferdheid LU : 1.3

Voorgrond / Agtergrond

Getalbegrip

Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort voertuig daar is en skryf die getal in die blokkie.



Gespyferdheid LU : 5.2

Opeenvolging

- Herhaal die patroon en voltooi.

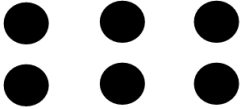
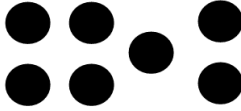
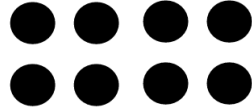
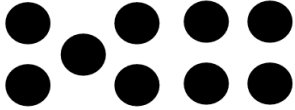
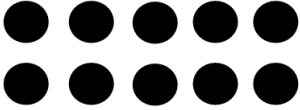
0 0
0 0
◻ - ◻ -
○ ○ ◻
○ × ◻

Aktiwiteit : Doen patroonherhaling met bv. gekleurde doppies of vorms.

Getalbegrip

Midlynkruising

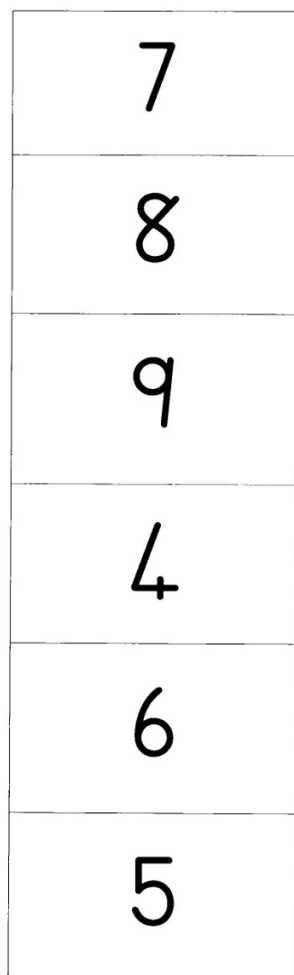
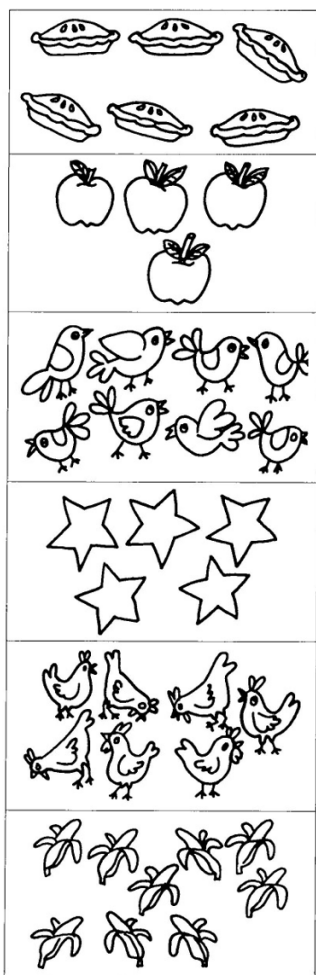
- Tel die kolle in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.
- Trek die lyne van links na regs.

		7 sewe
		9 nege
		10 tien
		6 ses
		8 ag

Getalbegrip

Midlynkruising

- Tel die voorwerpe in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.
- Trek die lyne van links na regs.

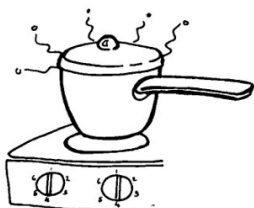
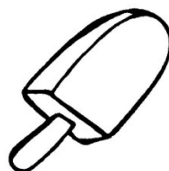
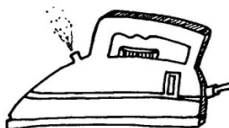
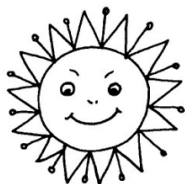


--

Logiese Denke en Redenasie

Sortering

- Trek 'n **blou** streep deur alles wat **koud** is.
- Logiese Denke en RedenasieSorteringTrek 'n **rooi** streep deur alles wat **warm** is.



Bespreking: Maak die leerlinge bewus van brandgevaar in en om die huis, asook die voorkoming en behandeling daarvan.

Geswyrdheid LU : 5.2

Gr. R Module 2 Lewensvaardighede - 03

LEWENSVAARDIGHEDE

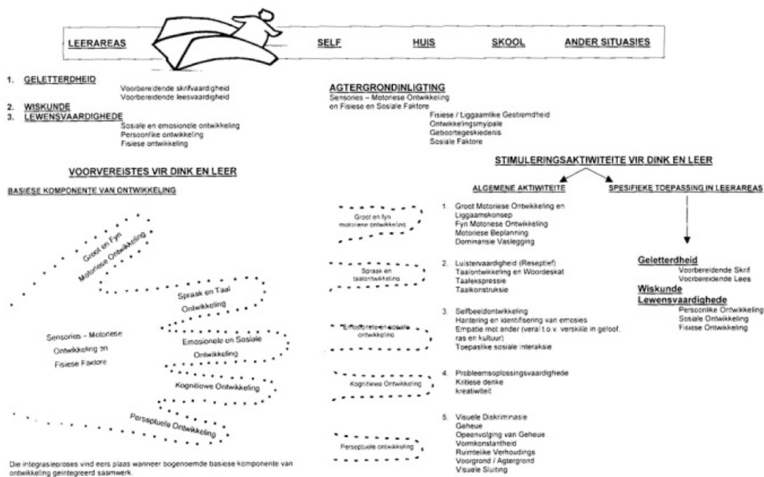
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

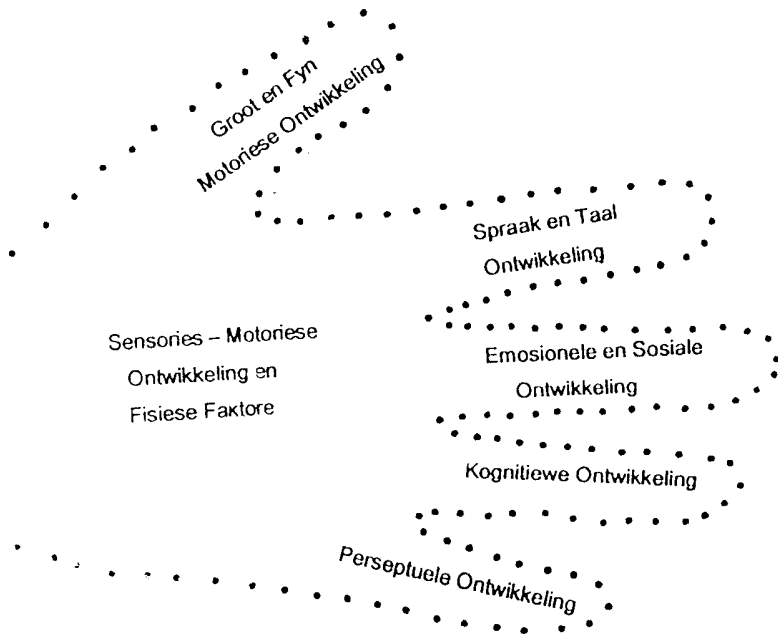
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

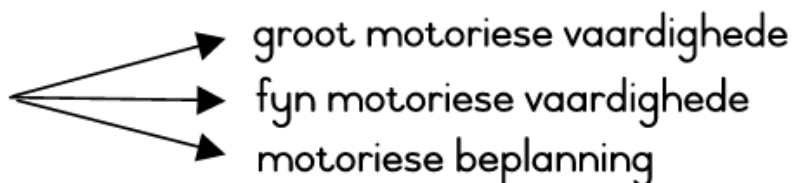
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

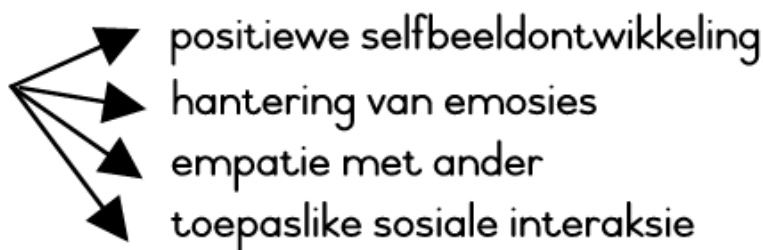
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

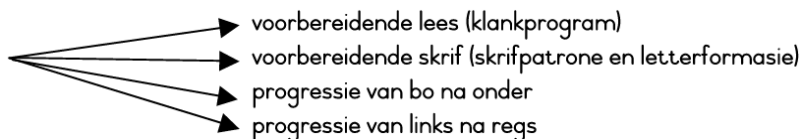
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

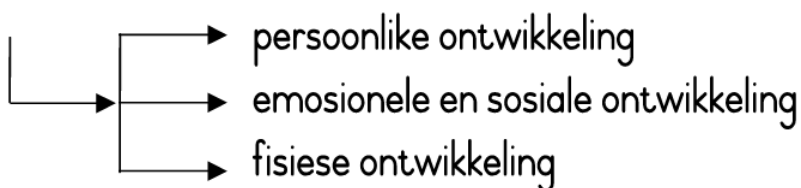


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	ASSESSERINGSTANDAARDE Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUte en einde van woorde;

LUne in afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

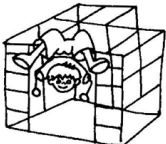
verantwoordelike en hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en klassifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSOONLIKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELING Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiale te verwesenlik, en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

5.3 taal gebruik om te ondersoek:

soek (bv. hulle, hoe, waar, wanneer). en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die

Dit word bewys as die leerders: 1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker; 1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik. Dit word bewys as die leerders: 3.1 sy eie naam en adres sê.

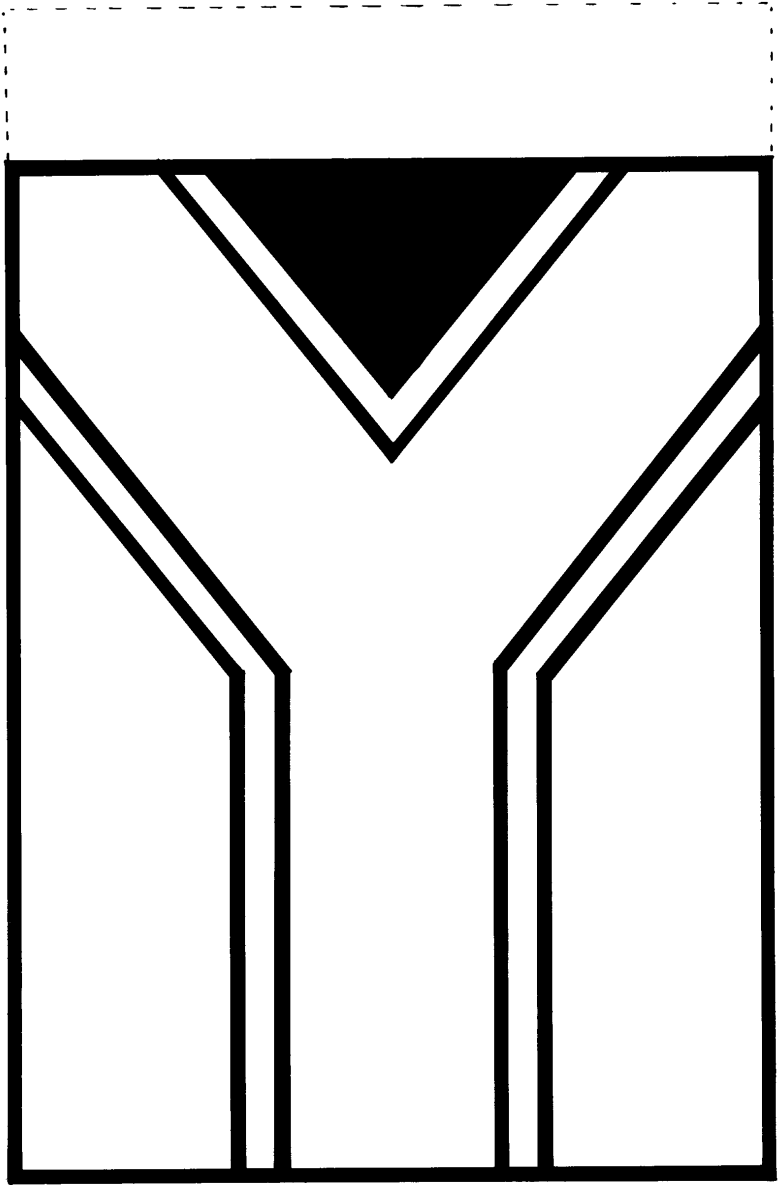
My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASSING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKIEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Fyn koördinasie

Logiese Denke en Readenasie

- Kyk na 'n voorbeeld van die nasionale vlag en kleur die prent daarvolgens in. Knip dit dan uit

en plak dit om 'n stokkie.



Bespreking:

Bespreek die basiese regte en verantwoordelikhede wat deur die landswette bepaal word ten opsigte van die kind se behoeftes (bv. kos, skuiling, onderwys, godsdiens en gesondheid).

Lewensvaardigheid LU : 2.2

DIE KLASKAMER

Geslote vrae

- Wat doen die kinders wat op die mat sit?
- Hoeveel kinders is daar in die prentjie?
- Wat doen die dogtertjie by die drommetjie?

Oop-einde vrae

- Hoe het jy die eerste dag in Graad R gevoel?
- Hoe voel jy nou?
- Van watter aktiwiteit in die klas hou jy die meeste? En die minste?
- Het jy 'n spesifieke takie in die klas?
- Hoe kan jy help om die klas netjies en skoon te hou?
- Hoekom is dit belangrik om betyds vir skool te

wees?

- Speel jy graag in 'n groepie of liewers met slegs een maatjie?
- Wat moet jy doen as jy dors word of toilet toe wil gaan?

Oorbrugging

- Waar anders is dit ook belangrik om betyds te wees?

Besprekings

- Bespreek drie veiligheidsmaatreëls wat toegepas kan word wanneer 'n leerder beseer of bloei en hoekom dit noodsaaklik is om nie aan die bloed te raak nie (MIV).

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Logiese Denke en RedenasieKreatiewe Denke



Lewensvaardigheid LU : 3.4

Gr. R Module 3 Geletterdheid - 05

GELETTERDHEID

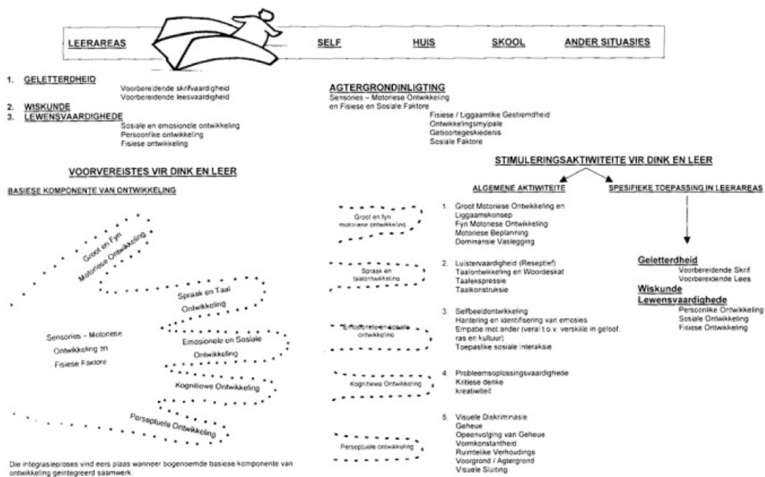
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

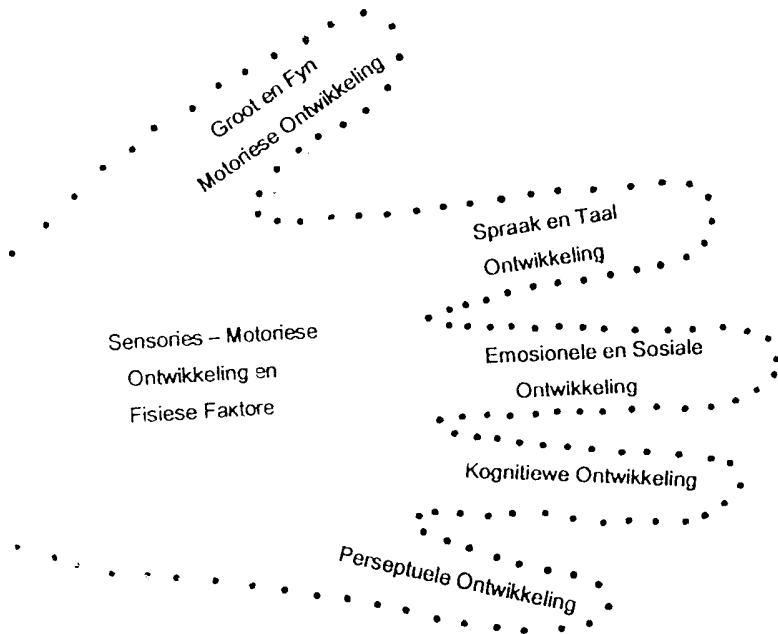
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

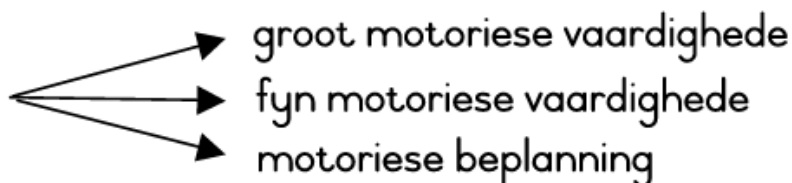
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

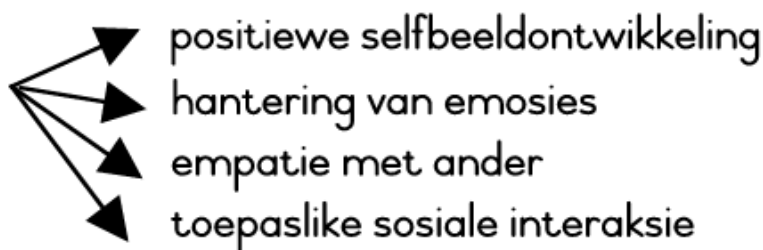
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

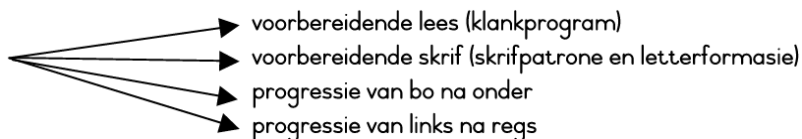
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

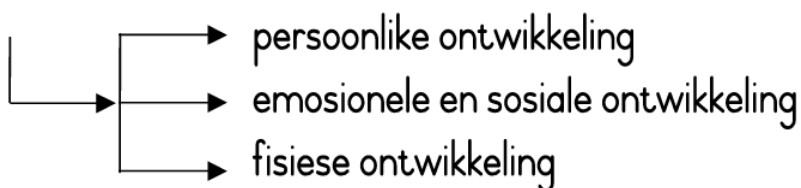


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou,

effektief in die gesproke

taal in 'n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir 'n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUin die einde van woorde;

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rimpies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

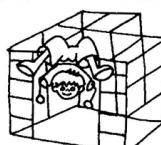
ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te versterk, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

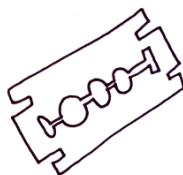
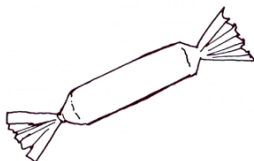
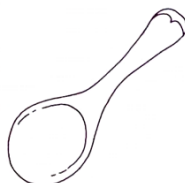
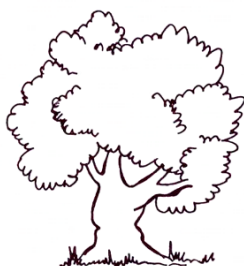
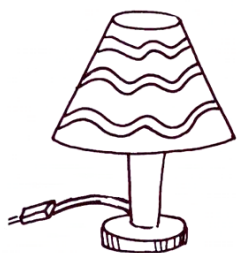
Hand- Oog Koördinasie



Ouditiewe Diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "l" begin.



Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat

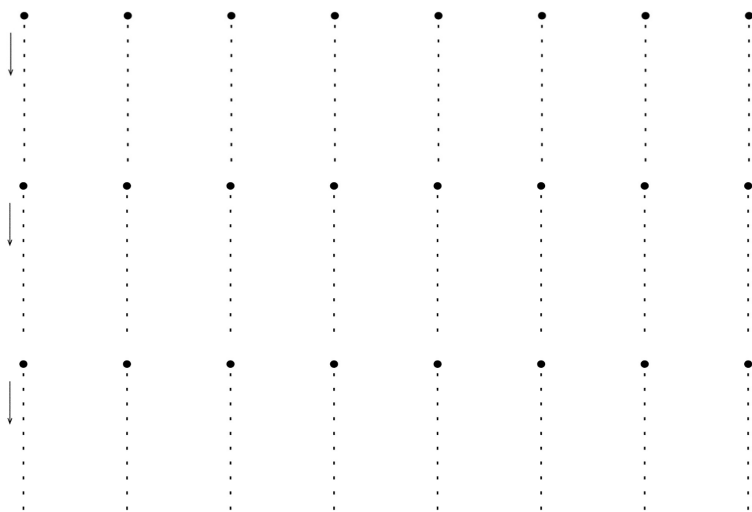
met 'n l begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die l in sand of op skryfbord.

Logiese Denke en Redenasie

- Trek 'n streep deur die prent wat pas by die een in die blokkie en sê hoekom dit pas.



Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone:

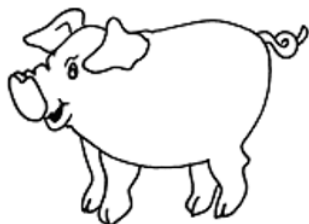
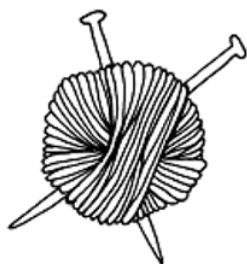


Geletterdheid LU : 4.1

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n “w” begin.



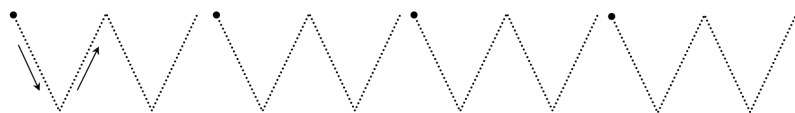
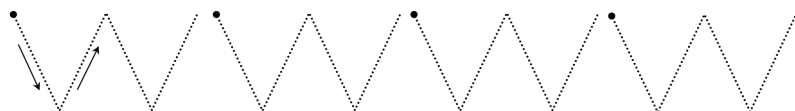
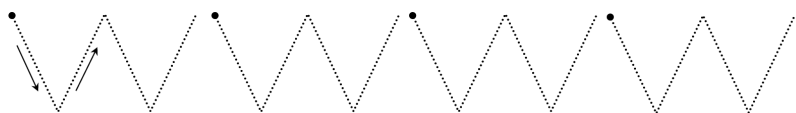
Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n w begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die w in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Volgorde van gebeure

Volgorde van getalle

- Nommer die prentjies in die regte volgorde.
- Vertel die storie.

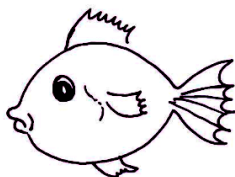
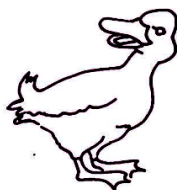
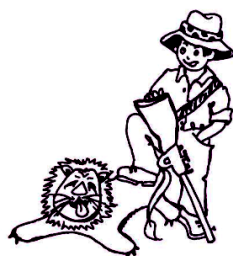
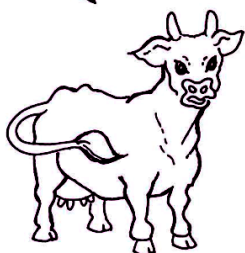
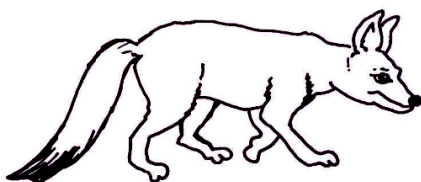


Aktiwiteit : Laat die leerders dit prakties toepas gedurende 'n bak-en-brou aktiwiteit.

Ouditiewe Diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "j" begin.

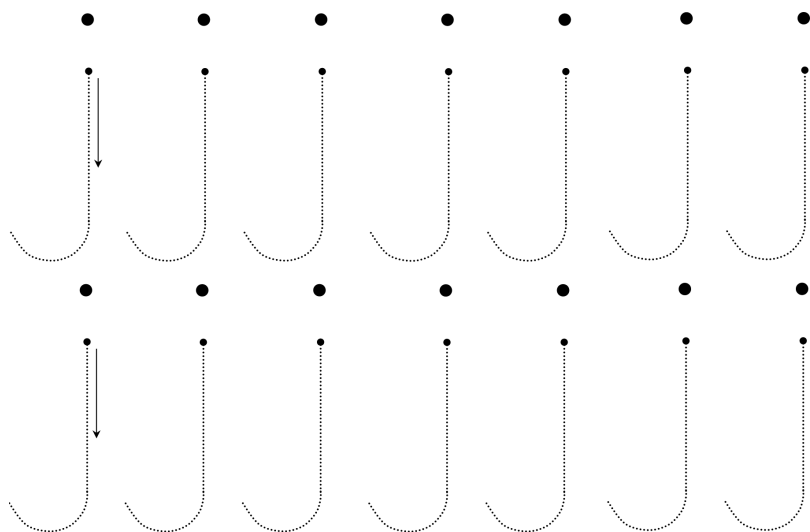


Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n j begin.

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die j in sand of op skryfbord.

Gr. R Module 3 Geletterdheid - 06

GELETTERDHEID

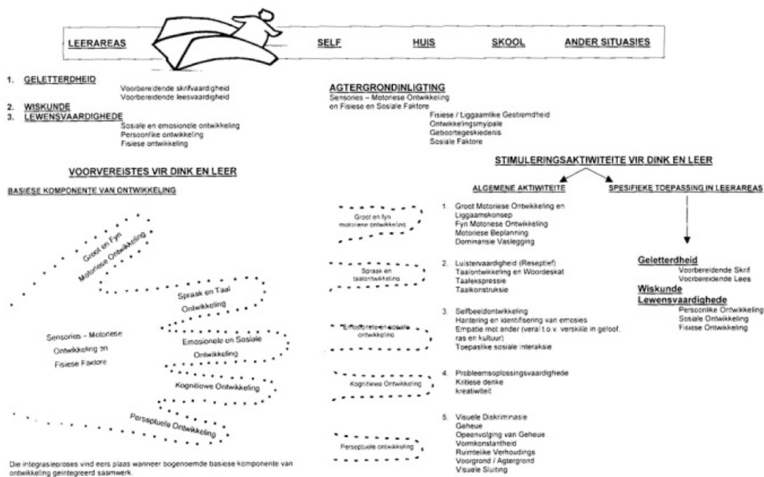
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

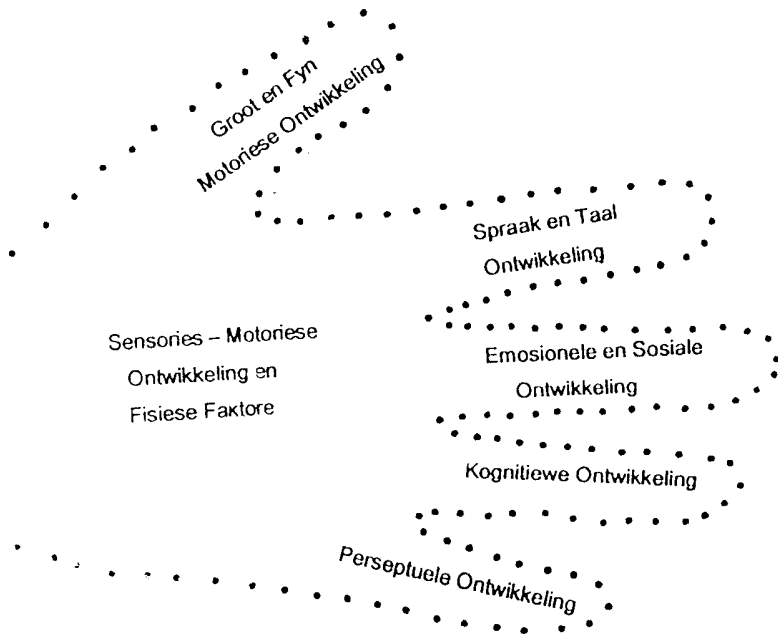
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

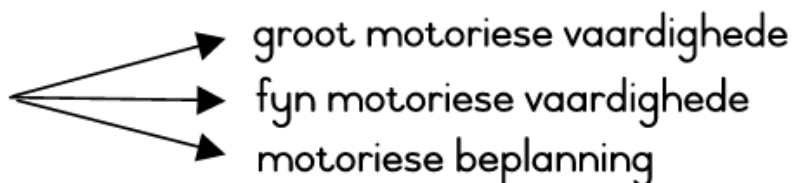
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

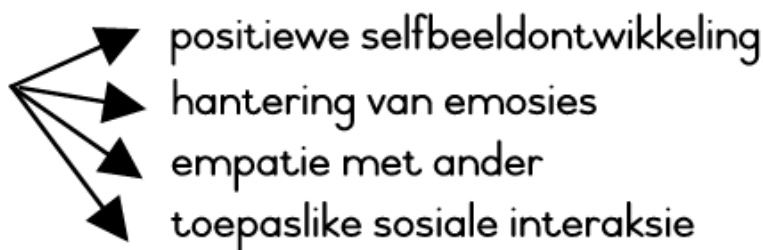
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

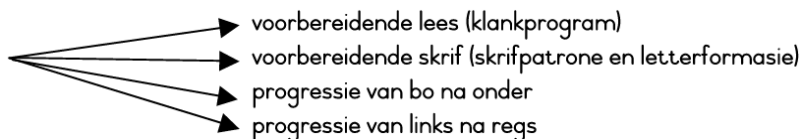
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

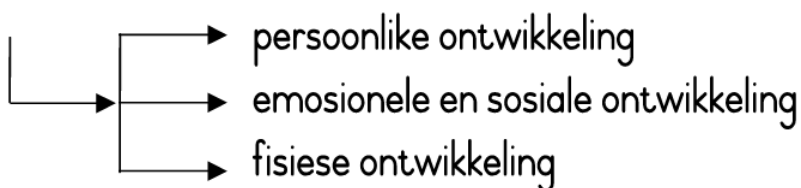


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDEN (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verhouding tot verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

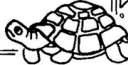
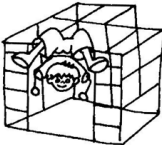
verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

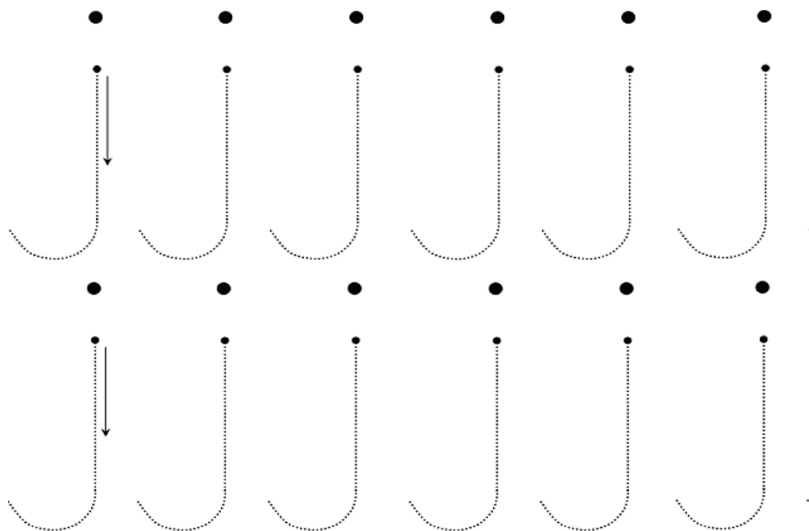
Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



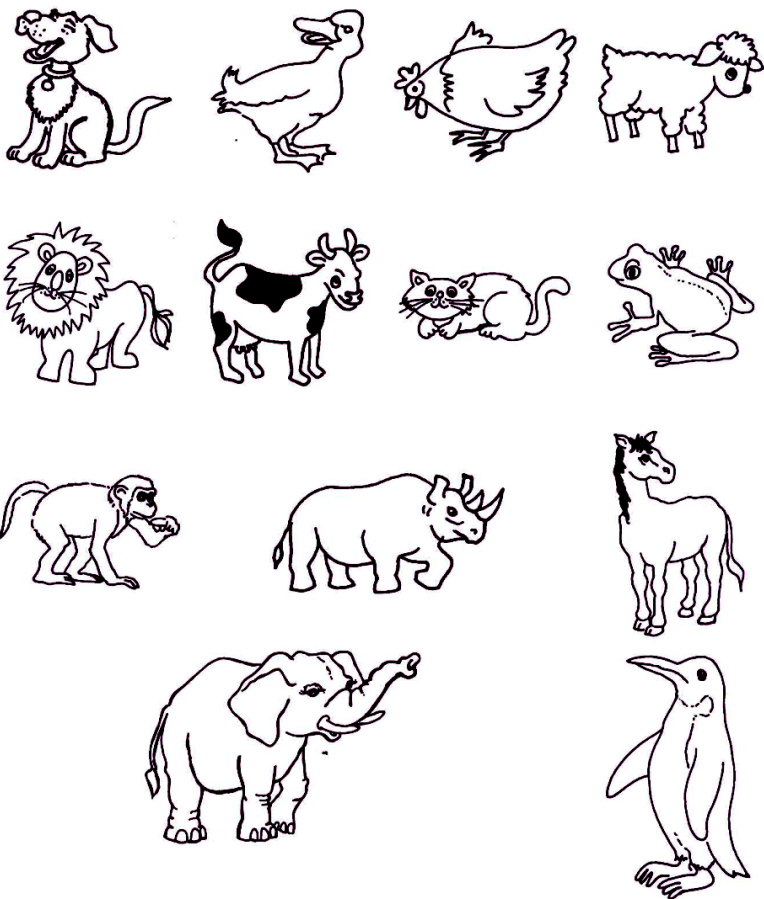
Aktiwiteit : Oefen die j in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Klassifikasie

Logiese Redenasie

- Trek 'n **rooi** lyn deur die **wilde diere**, 'n **blou** lyn deur die plaasdiere en 'n **geel** lyn deur die diere wat in die **water** woon.



Vrae: Hoeveel wilde diere is daar? Hoeveel mak diere is daar? Noem die gevaarlike diere.

Bespreking: Bespreek troeteldiere en hul versorging. Hoe verskil troeteldiere van wilde diere?

Fyn Koördinasie

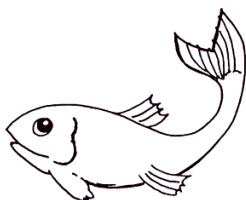
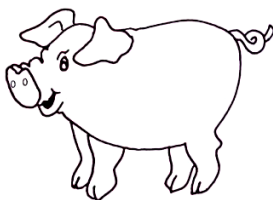
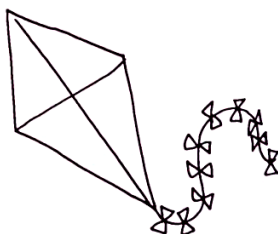
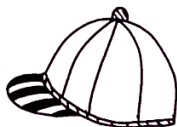
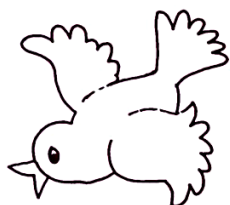
- Voltooi die patrone.



Ouditiewe Diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n v begin.



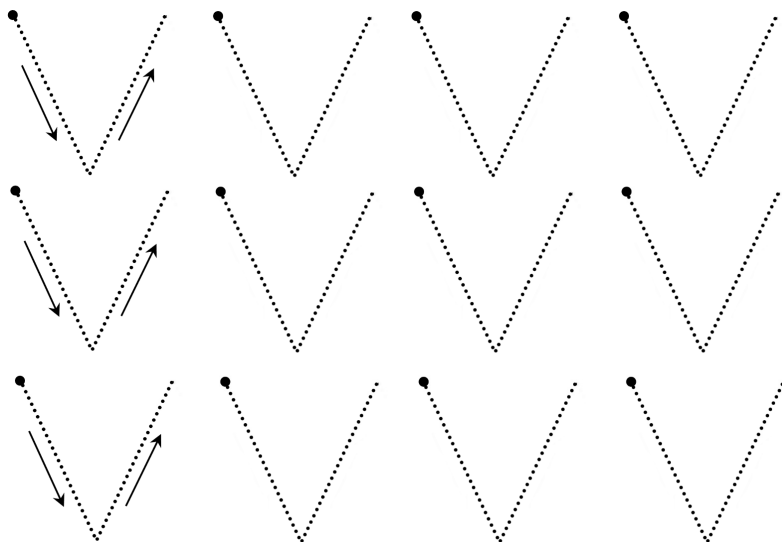
Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n v begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die v in sand of op die skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Voorgrond / Agtergrond

Vormkonstantheid

- Voorgrond /
AgtergrondVormkonstantheidTeken die klanke
onder oor wat soos die een in die blokkie bo
lyk.

v				l				w				j		
lvrmvjwlvwvs	mrltlwjlvtsr				wwwjmvslrwnvmjlrmsjnmjtj									

Geletterdheid LU : 3.1

INSTRUKSIES

1. Trek 'n kruis deur die langste potlood en 'n
sirkel om die kortste potlood.
2. Kleur die sagte voorwerp blou in en die harde

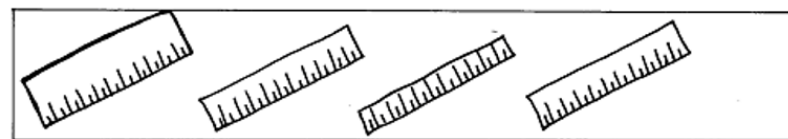
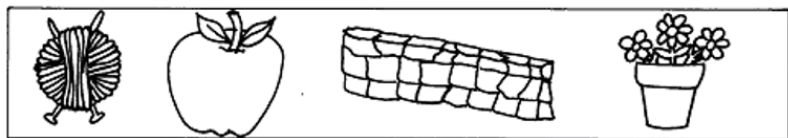
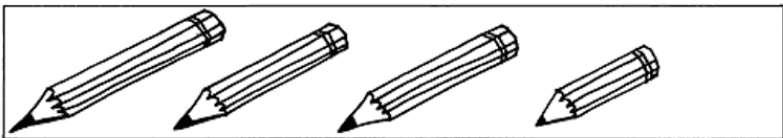
voorwerp bruin.

3. Trek 'n streep deur die voorwerp wat aangeskakel is en kleur die een wat afgeskakel is in.
4. Trek 'n streep deur die prentjies wat nat voorstel.
5. Trek 'n kruis deur die breedste liniaal en 'n sirkel om die smalste liniaal.

Bespreking

Bespreek die terme kort/lank; hard/sag; aan/af; nat/droog; smal/breed.

Ouditiewe Geheue



Geletterdheid LU : 1.1

SPEELPARK

Geslote vrae

1. Wat doen die kinders wat piesangs eet verkeerd?
2. Watter speletjies speel die kinders?

Oop-einde vrae

1. Wat gebeur as 'n mens skille op die grond gooi?
2. Wat behoort 'n mens met skille en papiere te doen?
3. Watter emosie toon die dogtertjie wat op die skil gegly en geval het? Hoekom sê jy so?
4. Wat sal gebeur as almal hulle rommel op die grond gooi? Wat kan jy daaromtrent doen?
5. Wat kan jy doen as daar nie vullisdromme is nie of as dit vol is?
6. Wat dink jy hoe voel die seuntjie in die rystoel?
7. Hoe kan die maatjies die seuntjie in die rystoel betrek om saam te speel?
8. Is al die kindertjies in die prentjie van dieselfde kultuur? Hoekom is dit belangrik om mekaar te respekteer?

Oorbrugging

1. Waar elders kan jy help om die omgewing skoon en netjies te hou?

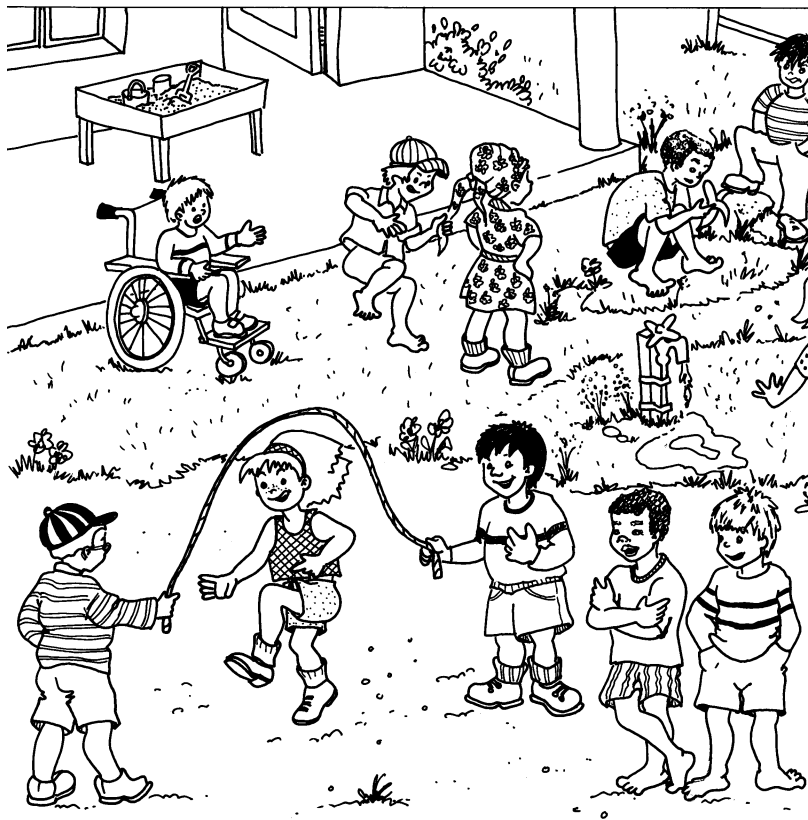
Aktiwiteit

Omkring aanvaarbare gedrag met blou. Omkring

onaanvaarbare gedrag met rooi.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



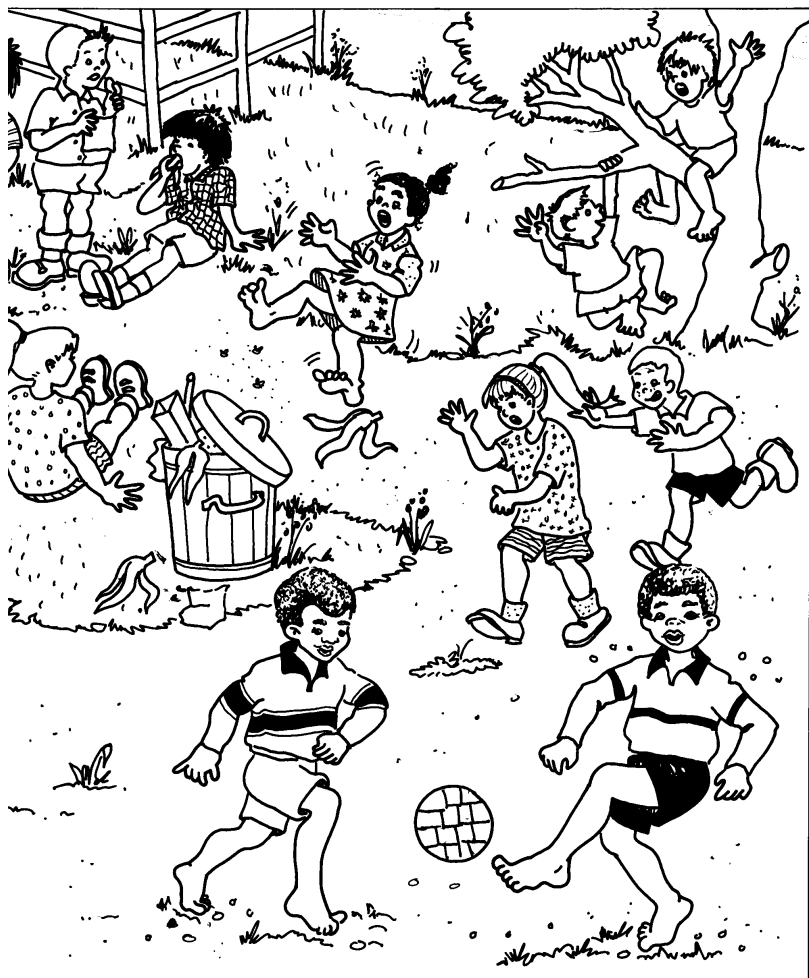
Geletterdheid LU : 1.1

Geletterdheid LU : 3.1

Logiese Denke en RedenasieKreatiewe Denke

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



--	--	--

Ouditiewe Geheue

Luistervermoë

Instruksie

Kind moet luister en daarna instruksie uitvoer.

1. Kleur die **eerste** appel **rooi** in en die **middelsteblou**.
2. Kleur die vis wat na **regs** swem **geel** in en trek 'n **sirkel** om die **laaste** vis.
3. Trek 'n **sirkel** om die grootste skulp en merk die twee wat eenders lyk.
4. Merk die twee prentjies wat dieselfde lyk en teken vir die eend 2 **geel** eiers.
5. Merk die dier wat gevaarlik is met **rooi** en die troeteldier met **blou**.

Bespreking

Bespreek die konsepte:

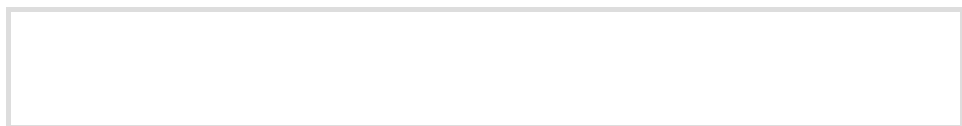
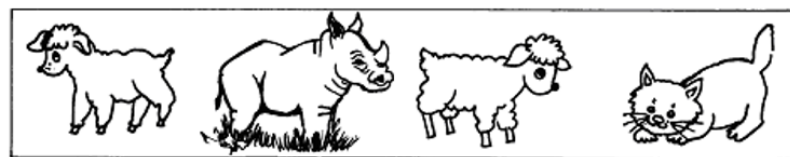
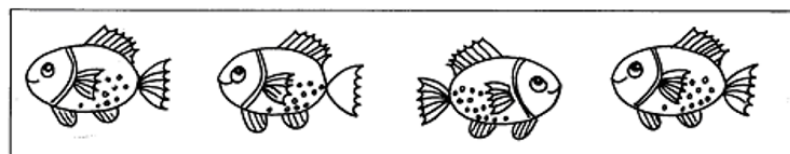
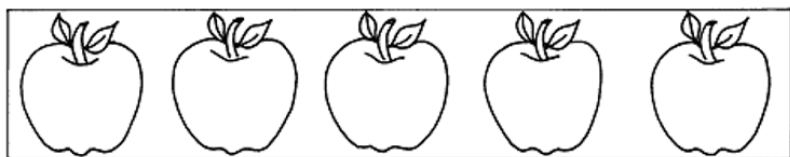
Eerste, tweede, laaste, grootste, kleinste, regs, links, ens.

Aktiwiteit

Laat die kinders dit konkreet toepas, bv. met

mekaar, (vra bv. wie staan voor / agter jou of eerste / laaste in die ry) of met blokkies.

Ouditiewe Geheue



Geletterdheid LU : 1.1

Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 05

GESYFERDHEID

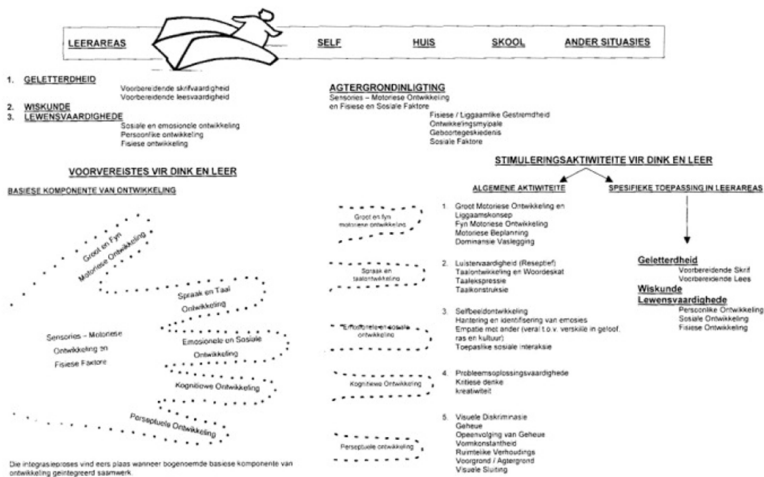
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

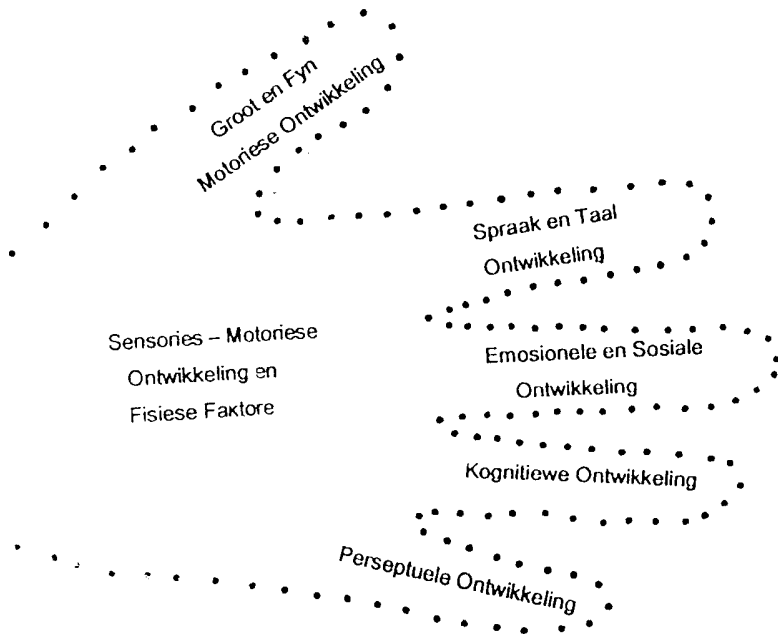
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

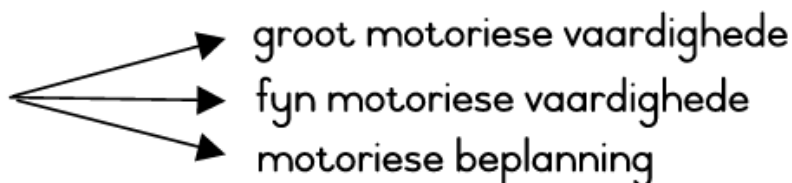
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

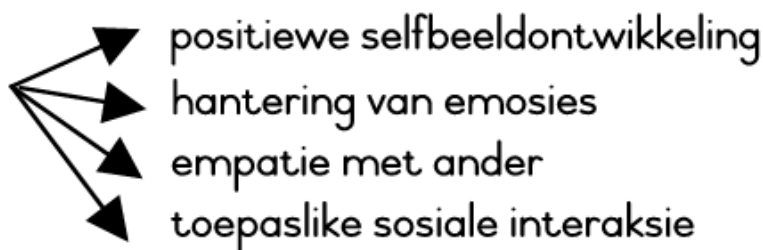
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

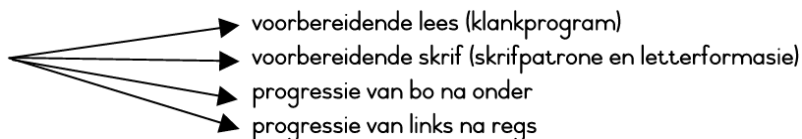
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

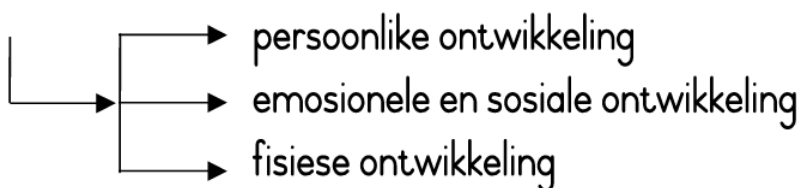


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 1.5 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou,

effektief in die gesproke

taal in 'n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir 'n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LU 1)LUIS

Die leerder kan

luister om inligting te

verkry en om die geinot en

kan gepas en krities op h

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou,

effektief in die gesproke

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDEN: Die leerder kan taalgebruik om te algemene voorwerpe en dink en te verduidelik herken;
 kan toegang verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leer

- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- begin konsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rimpies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders: 4.1 eksperimenteer met skryf: tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelike en hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en klassifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSOONLIKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELING Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiale te verwesenlik, en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

5.3 taal gebruik om te ondersoek:

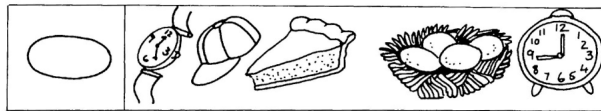
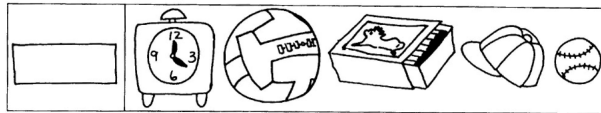
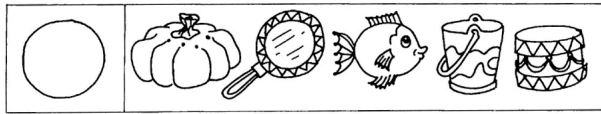
soek (bv. hulle, hoe, waar, wanneer). en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die

Dit word bewys as die leerders: 1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker; 1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik. Dit word bewys as die leerders: 3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING	LUISTER
 ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	 ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME	PRAAT
 ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	 ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID	SKEPPENDE AKTIWITEITE
 ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	 ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID	BUITESPEL
 ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	 ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Vormpersepsie

•

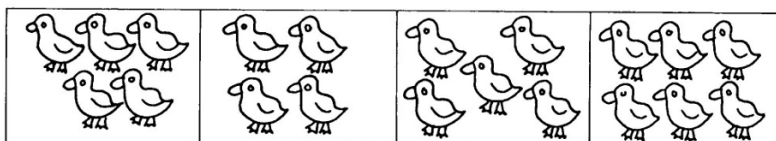
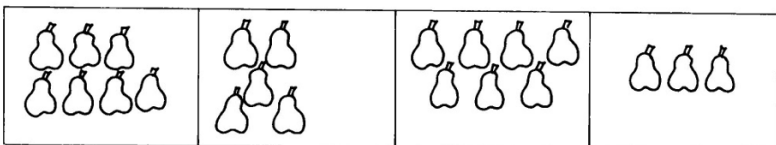
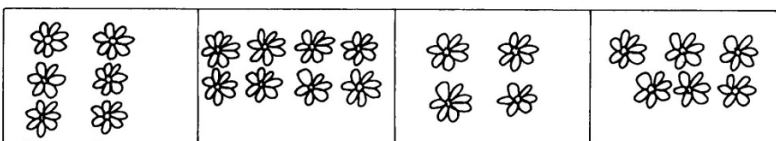
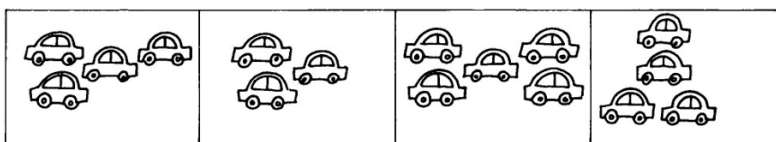


Trek 'n streep deur die prentjie wat jy assosieer met die vorm in die blokkie.

Geslyferdheid LU : 3.1

Getalbegrip

- Trek 'n streep deur die twee blokkies wat ewe veel voorwerpe in het.



Getalbegrip

- Trek 'n sirkel om die twee getalle wat ewe veel is.

6 4 3 6 5

3 5 4 7 5

8 3 8 6 7

4 5 9 6 4

9 6 7 6 9

Aktiwiteit : Maak gebruik van tellers om “ewe veel” te demonstreer.

Opeenvolging

- Herhaal die patroon en voltooi.

1 0 1 0

1 1 0 1 1 0

◻ - ◻ -

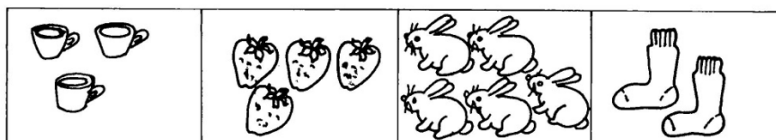
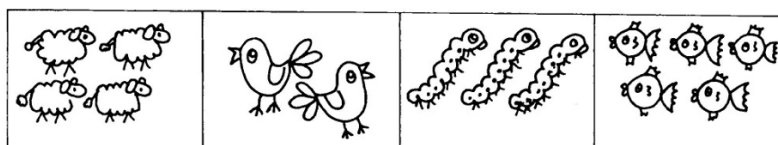
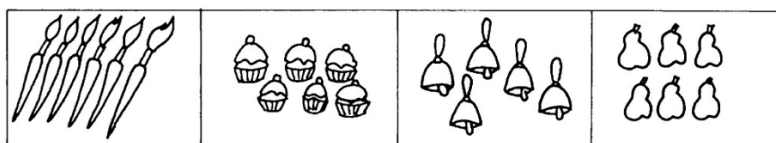
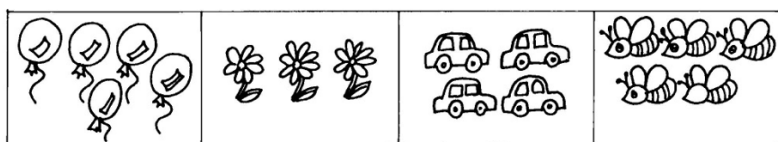
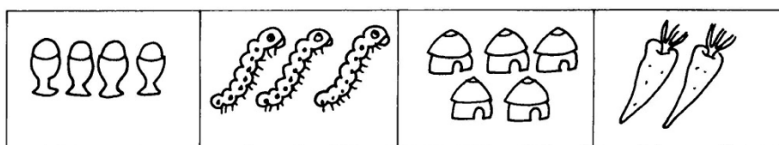
○ ○ ◻

○ × ◻

Aktiwiteit : Doen patroonherhaling met bv.
gekleurde doppies of vorms.

Getalbegrip

- Trek 'n streep deur die blokkie wat die minste voorwerpe in het.



Gesyerferdheid LU : 1.4

Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 06

GESYFERDHEID

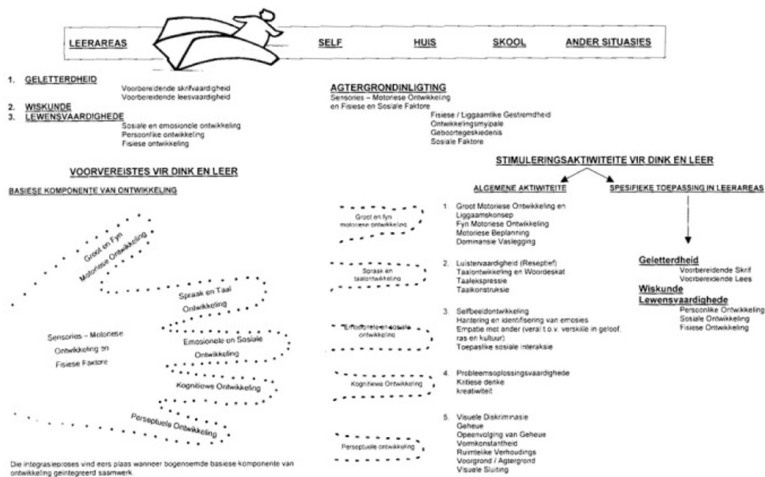
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

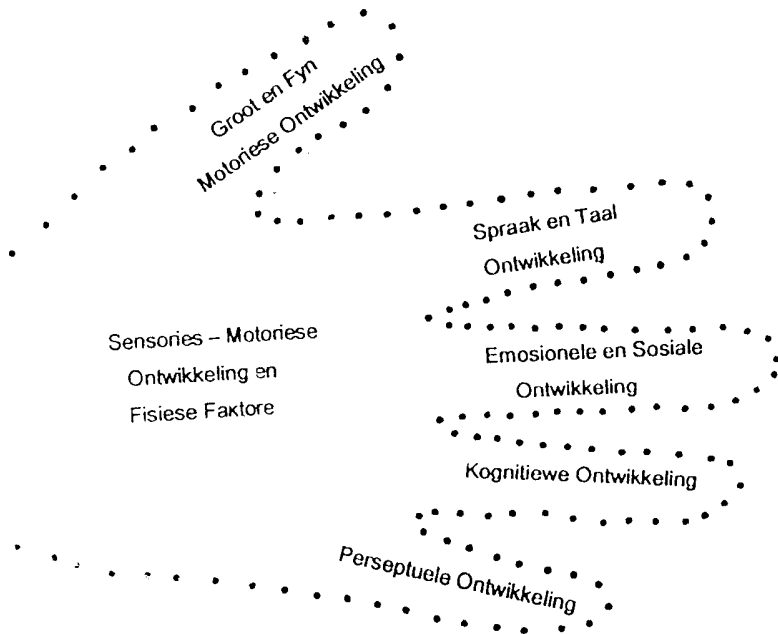
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

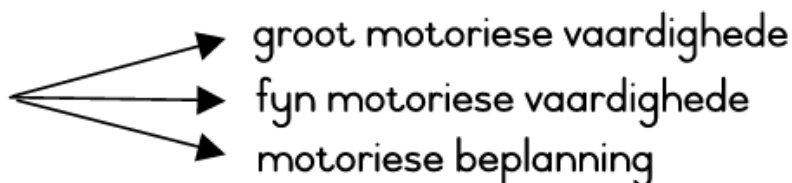
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

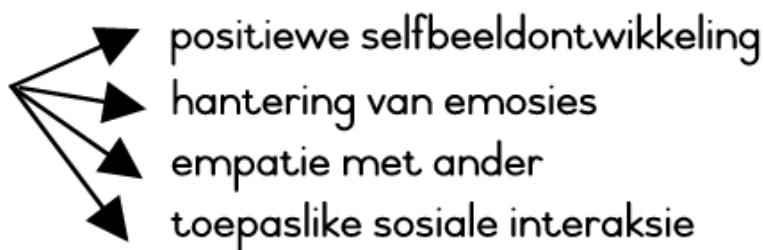
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

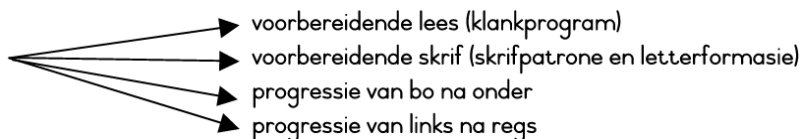
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

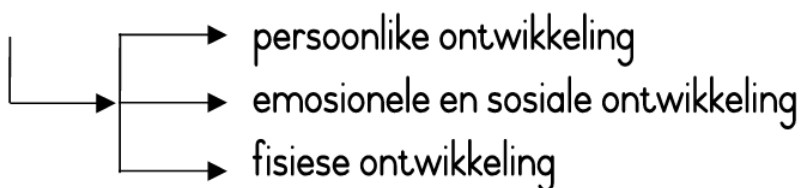


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou
effektief in die gesproke

taal in 'n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir 'n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rimpies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEFERDIE leerder kan taalgelykheid op algemene voorwerpe en dinkende redeneer herken;
 kan toegang verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leer

- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- begin konsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander se gevoelens, behoeftes en grondwetlike regte en	

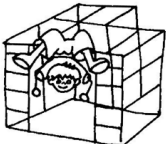
verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Getalbegrip

- Trek 'n sirkel om die twee getalle wat ewe veel is.

4 7 3 5 8

5 9 7 6 8

4 8 2 9 6

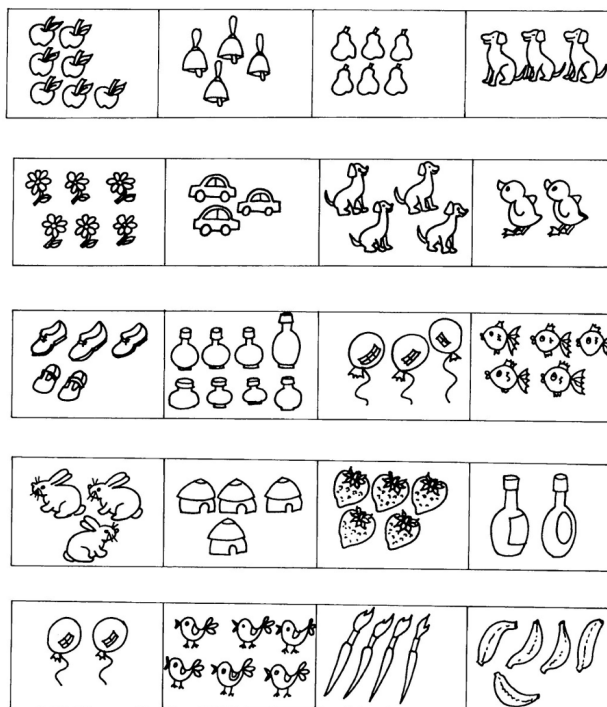
7 4 8 5 9

8 7 8 9 6

Aktiwiteit : Pak verskillende hopies en leerders moet deur middel van skatting bepaal watter hokie die **minste** is.

Gesyferdheid LU : 1.4

Getalbegrip



Trek 'n streep deur die blokkie wat die meeste voorwerpe in het.

Geslyferdheid LU : 1.4

Getalbegrip

- Trek 'n sirkel om die getal wat die meeste is.

4 8 6 2 7

5 2 4 3 6

9 3 7 4 8

8 7 3 10 9

4 2 7 3 5

Aktiwiteit : Pak verskillende hopies en leerders moet deur middel van skatting bepaal watter hokie die **meeste** is.

Geswyrdheid LU : 1.4

Getalbegrip

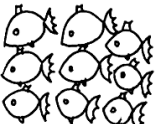
- Getalbegrip Tel die vorms in elke blokkie en trek 'n sirkel om die korrekte getal.

	4 2 5 1
---	------------------------

	3 6 4 5
---	------------------------

	4 6 5 7
---	------------------------

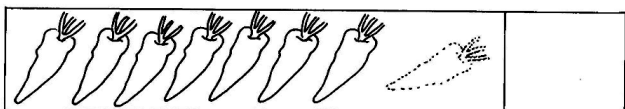
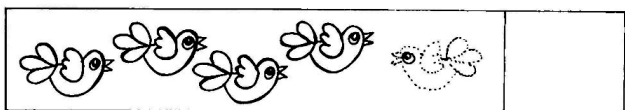
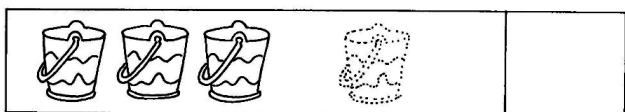
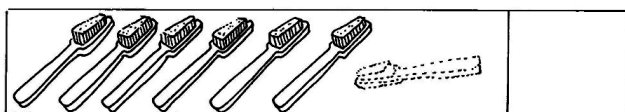
	3 7 5 6
---	------------------------

	7 10 5 9
--	-------------------------

Aktiwiteit : Laat die kinders gereeld aftel-oefeninge doen met tellers of om ritmies te klap.

Getalbegrip

•



Teken een meer (op die stippellyn) en skryf die getal neer.

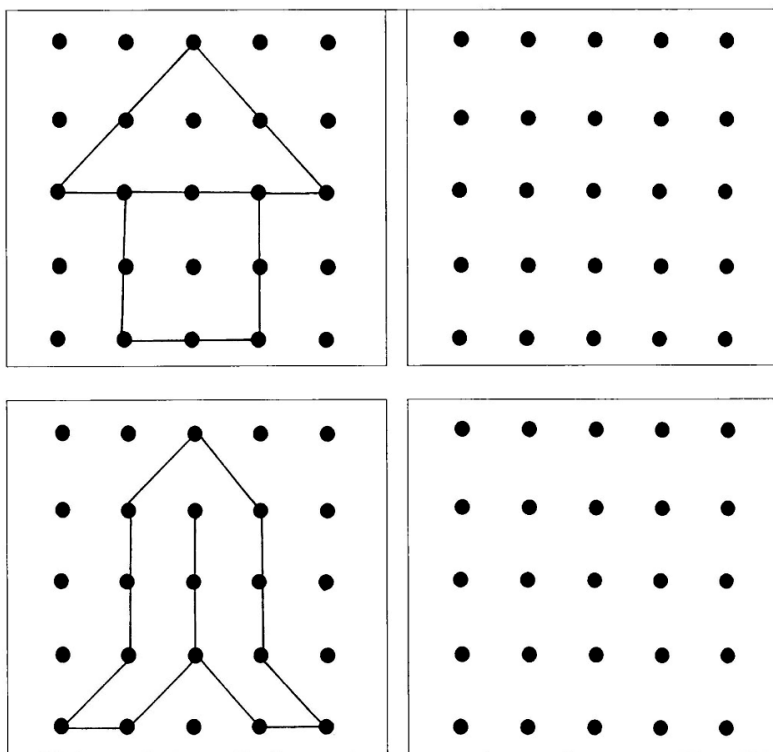
--

Ruimtelike Verhoudings

Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaaan.

Regshandige Leerder

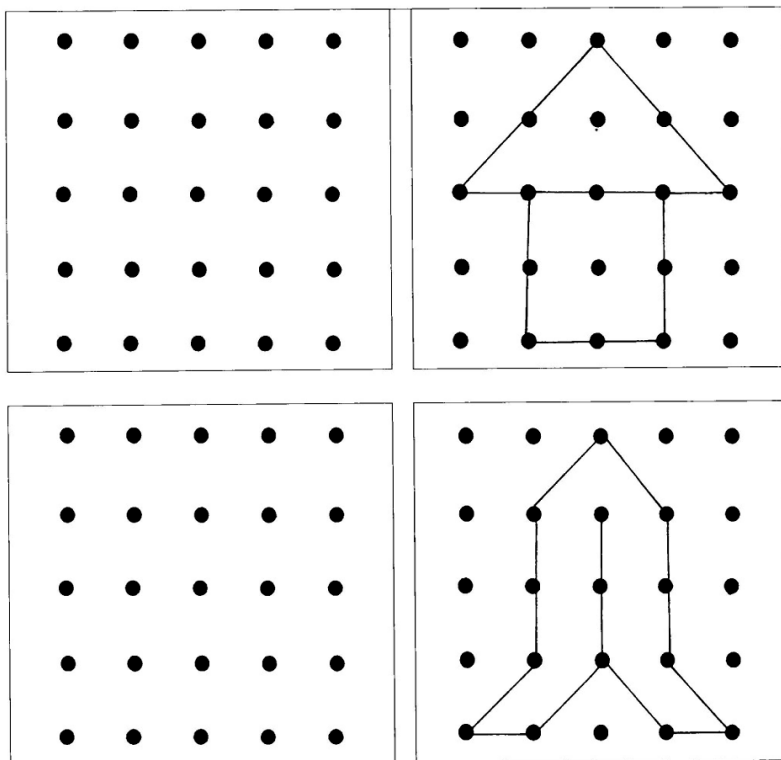


Ruimtelike Verhoudings

Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaaan.

Linkshandige Leerder



Gesyferdheid LU : 2.1

Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 04

LEWENSVAARDIGHEDE

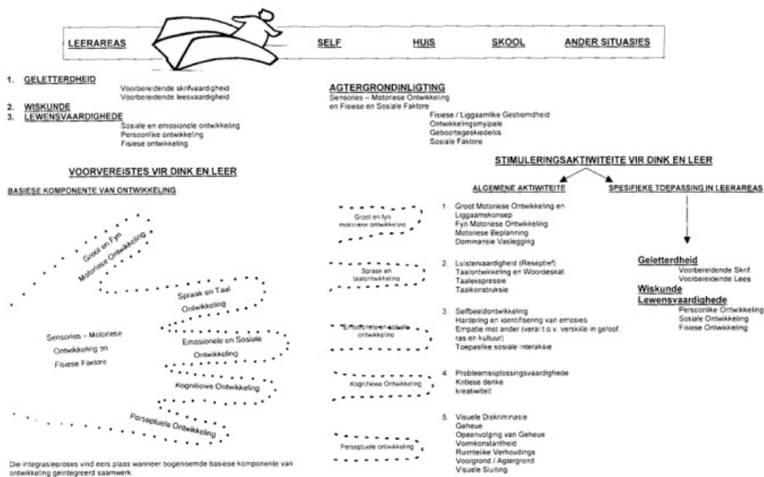
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

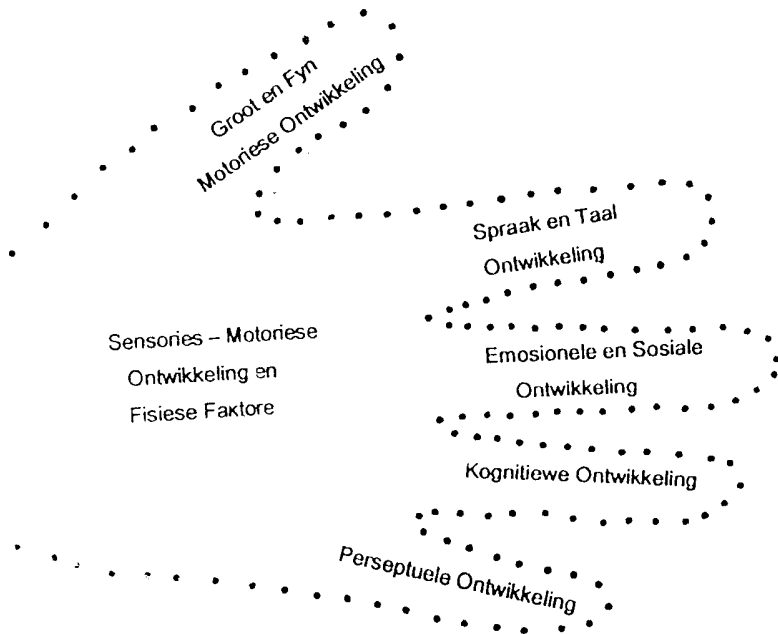
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

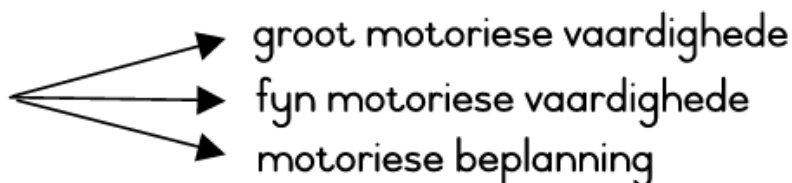
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

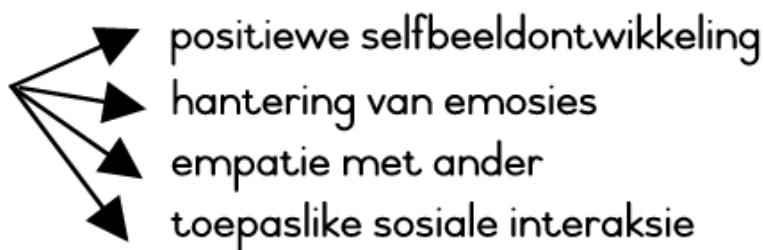
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

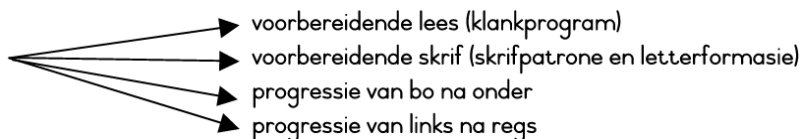
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

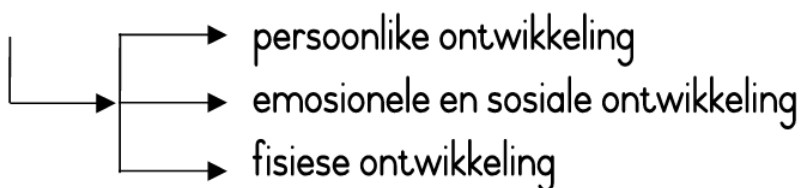


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3) **LEES EN KYK** Die

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4) **SKRYF** Die

leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5) **DINK EN**

die leerders: 1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer; 1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan

luister om inligting te

verkry en om die geinot en

kan gepas en krities op h

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

Dit word bewys as die

leerders: 2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word; 2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel. Dit

word bewys as die

leerders: 3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDEN: Die leerder kan taalgelykheid op algemene voorwerpe en dink en te verstaan; kan toegang verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leer

- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- begin konsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rimpies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders: 4.1 eksperimenteer met skryf: tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe	5.3 taal gebruik om te ondersoek:
--------------------------------------	-----------------------------------

lebensvaardigheden
aanwenden op persoonlijke levensdoelstellingen
potentiaal te verwachten, hoe, waar, wanneer).
en te verbeteren en te ondersteunen en oplossings aanbieden;
effectieve reageren op de

uitdagings in hulle
wêreld.

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKIEPPENDE AKTIWITEITE ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

EMOSIES

Vrae

1. Hoe dink jy voel die dogtertjie in die eerste blokkie – hartseer, gelukkig, vaak, bang of

kwaad? Hoekom sê jy so? Watter dinge laat jou so voel?

2. Wat laat jou gelukkig voel?
3. Watter dinge maak jou kwaad en hoe tree jy op as jy baie kwaad is? Hoe weet jy as Mamma baie kwaad is en hoe laat dit jou voel?
4. Is daar iets waarvoor jy bang is en wat doen jy as jy baie bang is?
5. Hoe weet jy as iemand baie vaak is?
6. Van watter gevoel hou jy die meeste en hoekom?
7. Hoe voel jy teenoor jou boeties en sussies in die gesin? Van wie hou jy die meeste?
8. Hoe voel jy as iemand jou terg of jou goed wegsteek? Hoe hanteer jy dit?
9. Verkies jy om met een maatjie te speel of hou jy daarvan om in 'n groepie te speel?

Aktiwiteit

Laat sommige kinders emosies dramatiseer en ander moet raai.

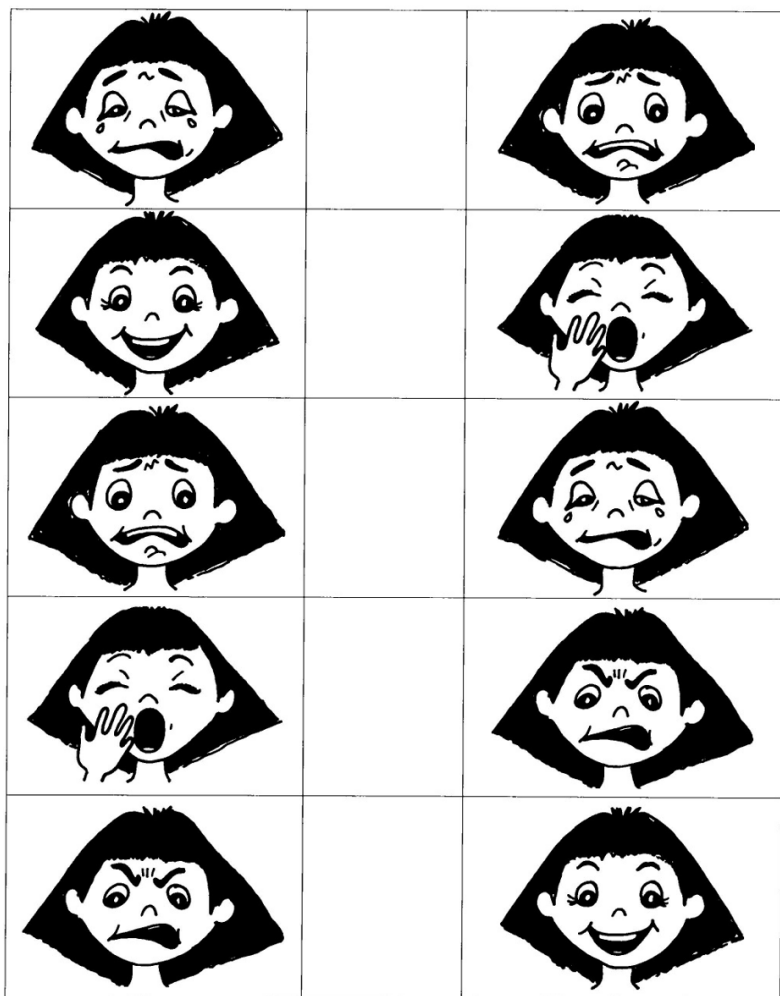
Bespreking

Bespreek bogenoemde emosies en die hantering daarvan.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

- Verbind die gesiggies wat dieselfde emosie toon.



WATER

Geslote vrae

- Hoekom kan ons nie die pype sien wat die water na ons huise bring nie?
- Is lewe sonder water moontlik?
- Waar kom ysblokkies vandaan?
- Dink jy ysblokkies sal sink of dryf in 'n glas water? (Demonstreer)

Oop-einde vrae

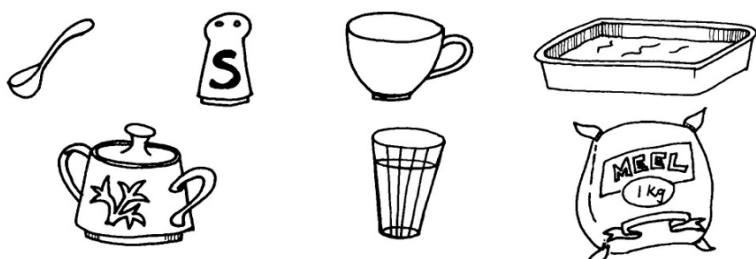
- Hoe kom die water by ons huise?
- Waar kom ons water vandaan?
- Almal het nie krane in die huis nie – waar dink jy kry hulle water?
- Kan water gevaarlik wees? Gee voorbeelde, bv. mis, kookwater, stoom, oorstromings.
- Noem diere wat in die water woon.
- In watter verskillende vorms kom water voor? (Eienskappe van water).

Eksperimente

- Demonstreer verdamping: sit 'n piering met water op 'n warm dag buite neer. Let op hoe die water minder word as gevolg van

verdamping deur die son.

- Demonstreer kondensasie: blaas op 'n koue dag jou warm asem teen die ruit en let op hoe wasem (fyn druppeltjies) op die ruit vorm; dit kan ook in die winter in die badkamer gesien word wanneer warm water getap word en druppeltjies teen teëls vorm.
- Gebruik verskillende voorwerpe (spons, wasgoedpennetjie, sleutel) om dryf en sink in 'n bak water te demonstreer.
- Demonstreer oplossing: (laat 'n leerder die eksperiment voor die klas demonstreer). Los 'n teelepel sout in 'n koppie water op en 'n teelepel suiker in 'n ander koppie water. Gooi die soutwater en suikerwater in afsonderlike plat bakke en laat staan sodat die water kan verdamp. Wat bly in die bakke agter? Gebruik ook meel om te kyk of dit sal oplos.



GEBRUIKE VAN WATER

Geslote vrae

- Kyk na die prentjie en sê hoe water in elke prentjie gebruik word.

Oop-einde vrae

- Noem nog ander gebruike van water in die kombuis.
- Wat doen jy alles met water by die huis?
- Hoekom is dit belangrik dat ons slegs skoon water drink en in ons kos gebruik?
- Indien die water nie skoon is nie, wat kan ons doen om dit bruikbaar te maak?
- Wat kan alles op water vervoer word?
- Op watter maniere word water in sport en ontspanning gebruik?

Oorbrugging

- Waar elders in die natuur kom water voor?

Aktiwiteit

- Trek 'n rooi sirkel om die vissies wat in die prentjies wegkruip.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Lewensvaardigheid LU : 1.1

BESPARING VAN WATER

- Kyk na elke prentjie en sê wat verkeerd is en wat in elke prentjie gedoen kan word om watervermorsing te voorkom.

Oop-einde vrae

- Hoekom is dit nodig om water te bespaar?
- Wat sal gebeur as ons damme of riviere opdroog?
- Dink jy dit is nodig om na die reënseisoen (as water volop is) steeds water te bespaar? Waarom dink jy so?

Oorbrugging

- Waar elders kan jy help om water te bespaar of keer dat water vermors word?

Aktiwiteit

- Kleur die prentjie in waar daar nie met water gemors word nie.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Gr. R Module 4 Geletterdheid - 07

GELETTERDHEID

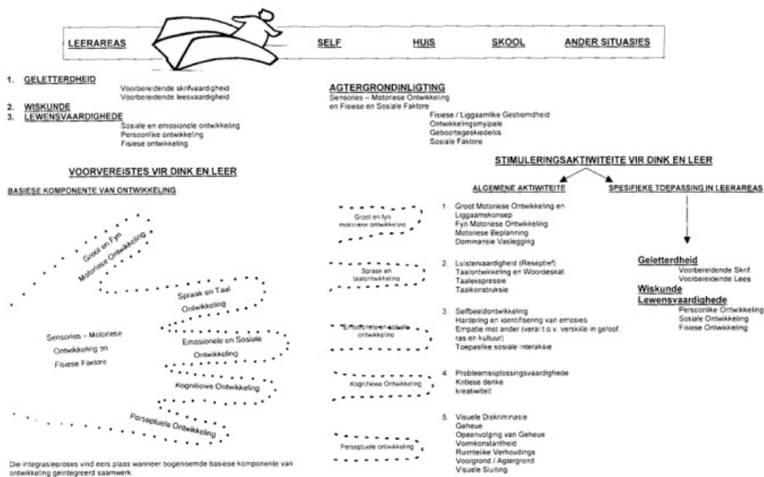
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

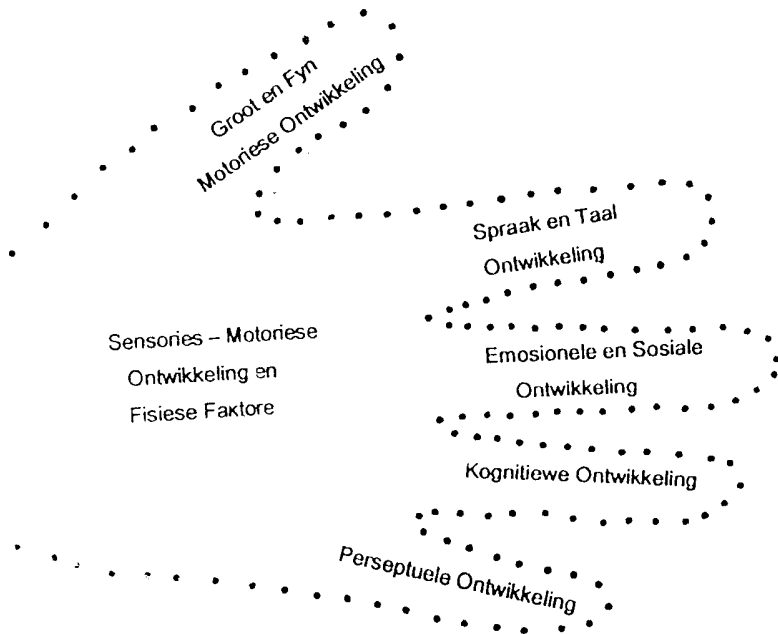
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

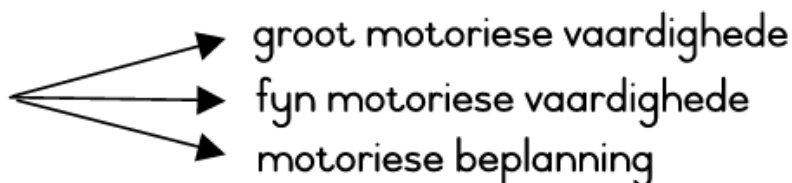
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

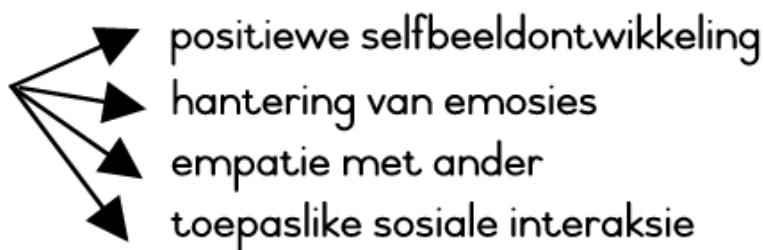
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorground-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

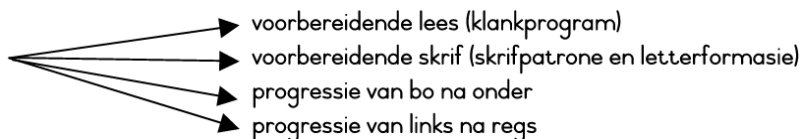
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

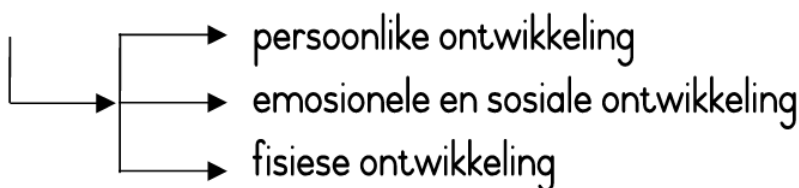


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie

leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

verantwoordelikhede hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele klassifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiale te verwesenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgegee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

5.3 taal gebruik om te ondersoek:

higiëniese soek (bv. hanteer, verwesenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgegee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Ouditiewe diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n a begin.



Aktiiviteit:

Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n a begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die a-klank in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Volgorde van gebeure

- Knip uit en plak die prentjie in die regte volgorde.
- Vertel die storie.



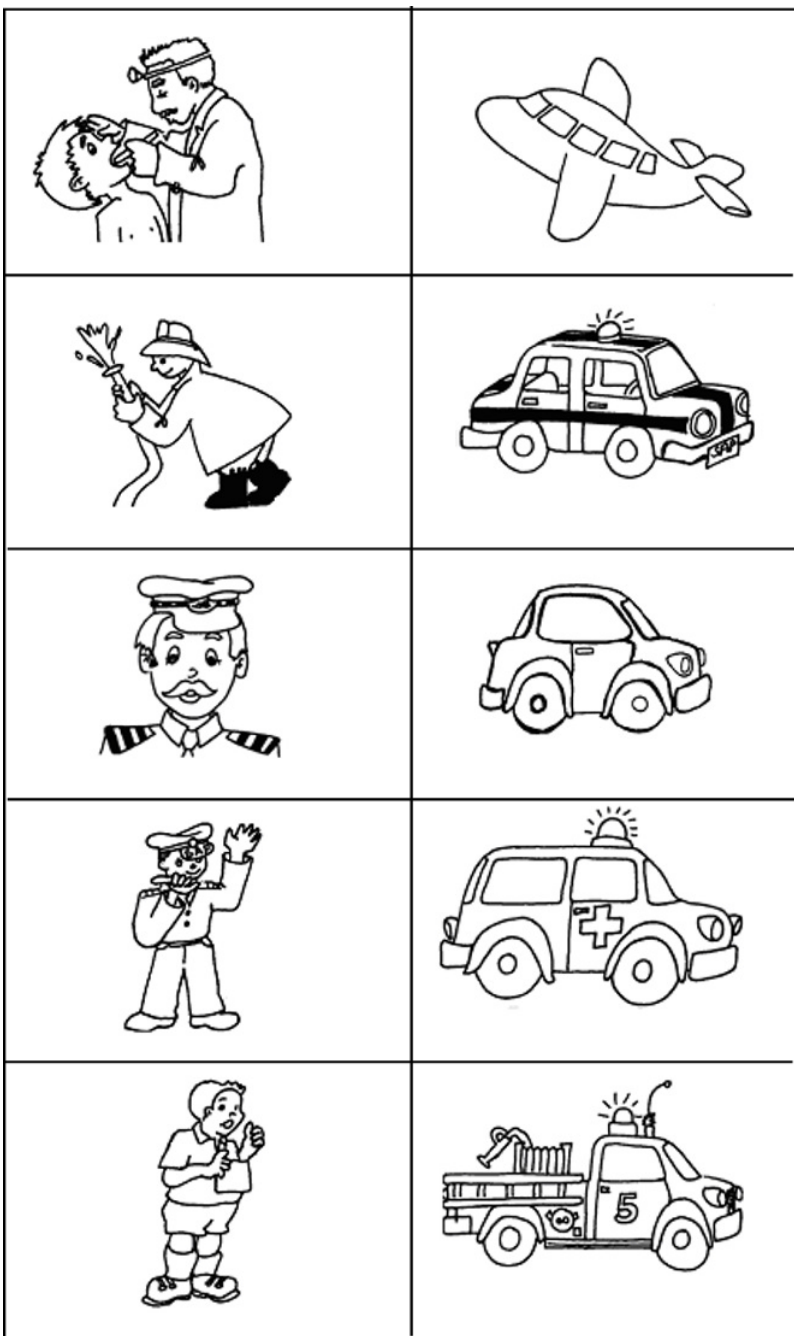
Vertel jou eie storie vandat jy wakker word tot jou slaaptyd.

Geletterdheid LU : 1.3

Logiese Redenasie

Midlynkruising

- Trek 'n lyn vanaf die man na die voertuig wat by hom pas.
- Trek lyn van links na regs.



Bespreking:

Wie was al by 'n dokter, tandarts of in die hospitaal?

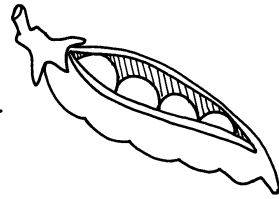
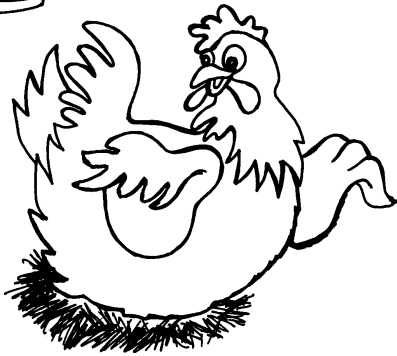
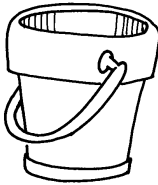
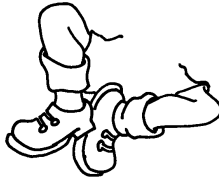
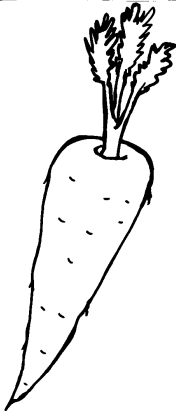
Vertel jou eie storie.

Geletterdheid LU : 5.2

Ouditiewe diskriminasie

Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n e begin.



Aktiiviteit:

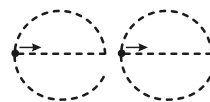
Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n e begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die e-klank in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Logiese Denke

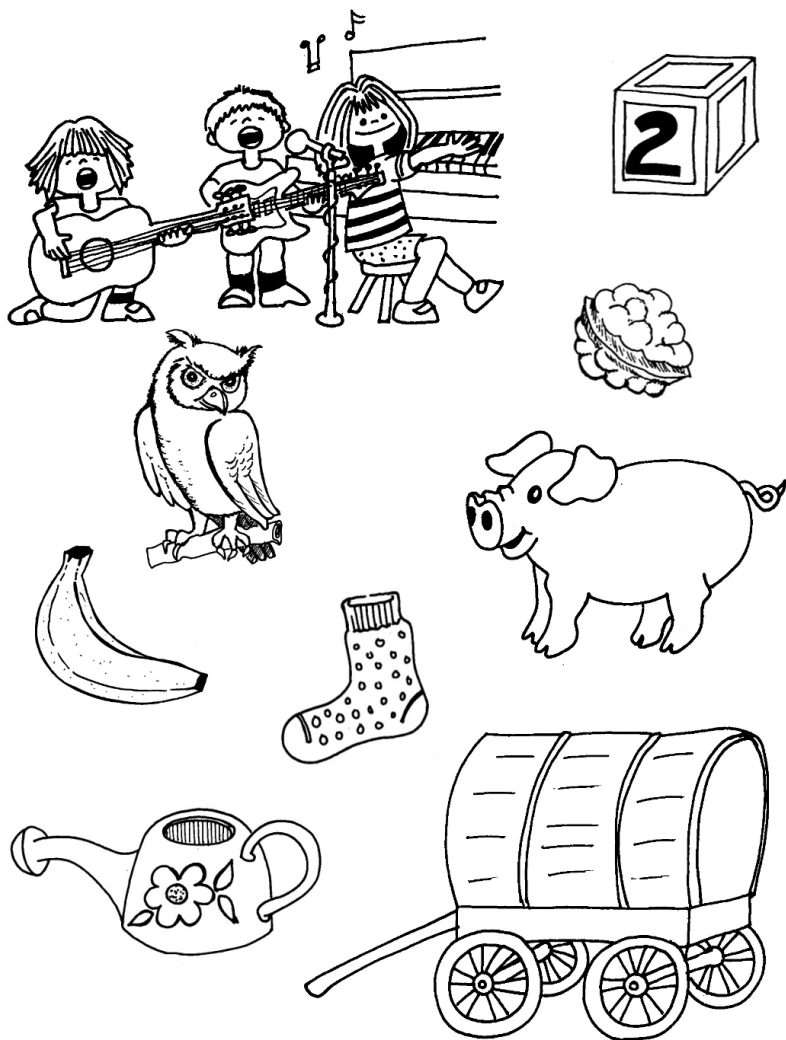
- Trek 'n streep deur die prentjie wat pas by die een in die blokkie en sê hoekom dit pas.



Ouditiewe Diskriminasie

Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n o begin.



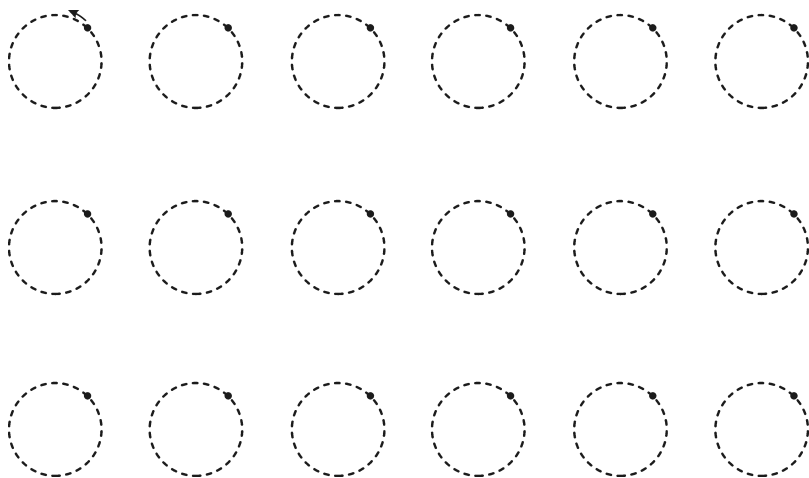
Aktiwiteit : Soek nog voorbeelde in die klas wat met ‘n o begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Fyn koördinasie

Letterformasie

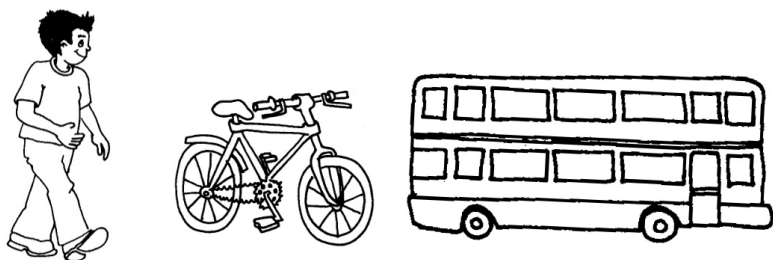
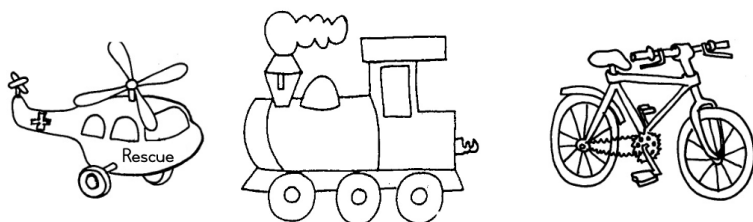
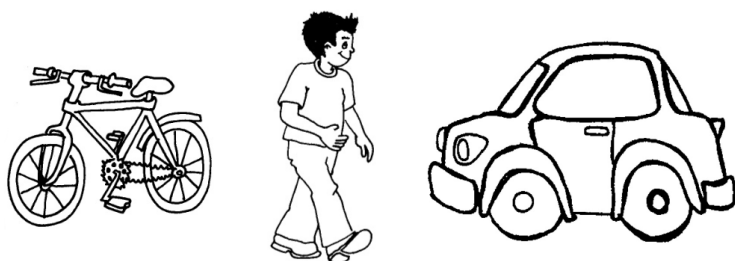
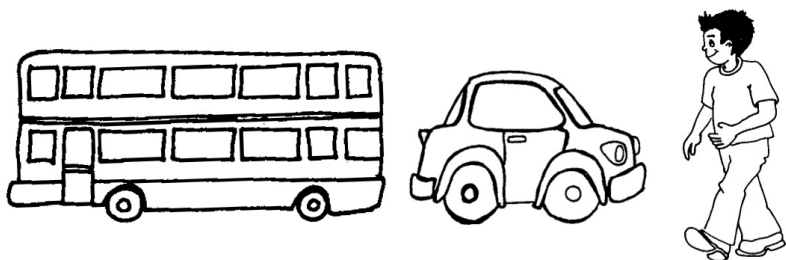
- Fyn koördinasieLetterformasieBegin by die kolletjie.



Aktiwiteit : Oefen die o-klank in sand of op skryfbord.

Links / Regs Diskriminasie

- Maak 'n rooi sirkel om die voertuie en die mannetjies wat na regs beweeg en 'n blou sirkel om die voertuie en mannetjies wat na links beweeg.



Aktiwiteit: Speel speletjies wat gebaseer is op links- / regs- konsepte, bv. vat aan jou linkeroor / regteroor of skop met jou regtervoet.



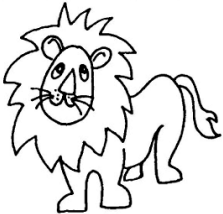
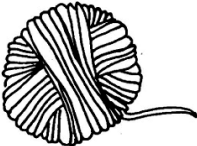
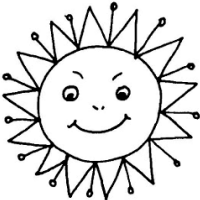
Maak jou eie telefoon

Jy benodig twee kartonbekertjies en 6 meter sterk lyn. Steek 'n gaatjie in die bodem van elke beker. Steek 'n punt van die lyn deur die gaatjies en maak die lyn aan vuurhoutjies vas sodat dit nie uittrek nie. Trek die lyn styf sodat jy en jou maatjie weg van mekaar af staan. Hou die een kartonbekertjie teen jou oor terwyl jou maatjie in die ander een praat.



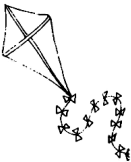
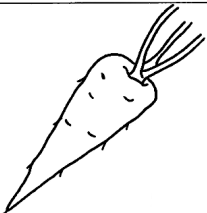
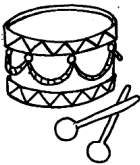
Ouditiewe Diskriminasie

- Letter Formation Fine coordination Sê die woord en skryf die klank wat jy laaste hoor.

Ouditiewe Diskriminasie

•

s m k	b k m	k m t
		
v l n	k t r	r m n
		
s l m	s t m	s g r
		

Sê die woord en trek 'n sirkel om die klank wat jy laaste hoor.

Geletterdheid LU : 4.1

Gr. R Module 4 Geletterdheid - 08

GELETTERDHEID

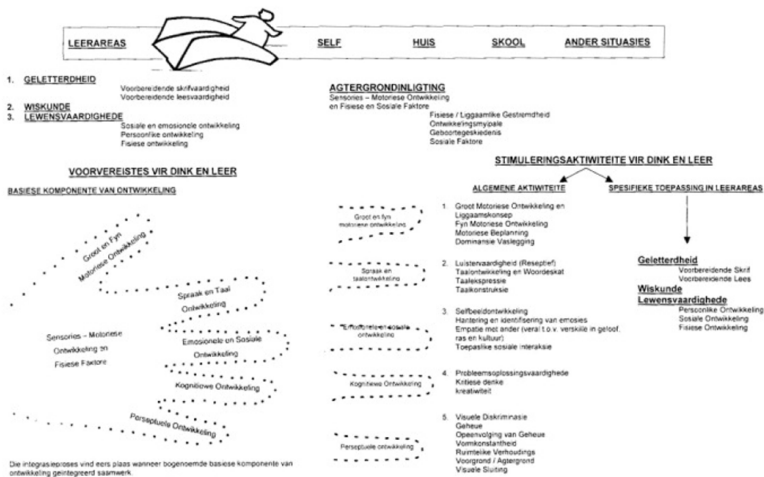
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

- RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

- **ASSESSERING**

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

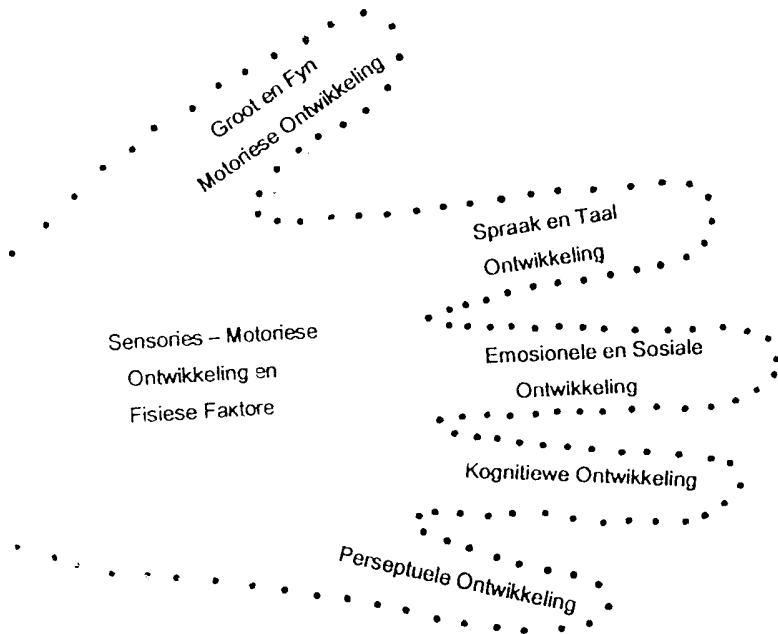
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



• VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

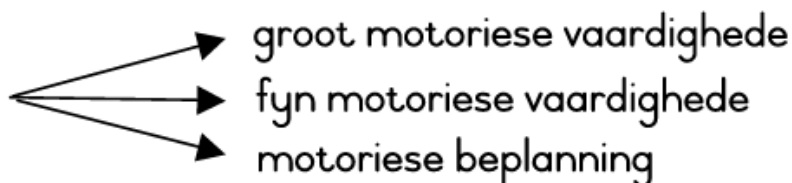
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Frommel van papier
2. Skêrknipaktiwiteite en inkleur
3. Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
4. Kleispiel / veters bind
5. **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Oorvertel van stories / eie ondervindings
2. Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

3. Bespreking van wêreldgebeure
4. Liedjies en rympies
5. Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
2. Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
3. Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
4. Legkaarte
5. **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

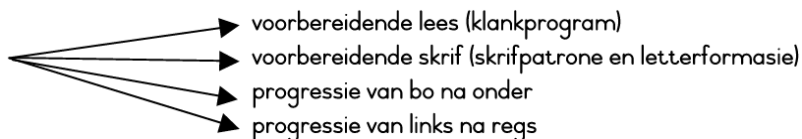
- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

- SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS
- Geletterdheid

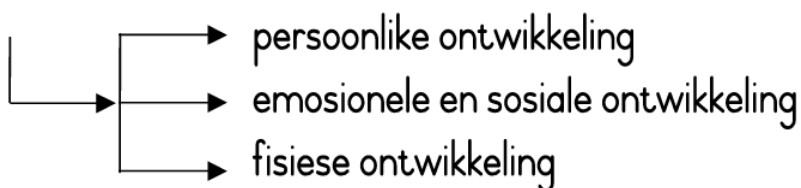


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

• EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUte en einde van woorde;

LUne in afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENFERRDie leende is noukeurig bekyk en
kan taabgebruik komte algemene voorwerpe en
dink en te aedneer harken;
kan toegave verkry tot
inligting, identifiseer en
gebruik om te beewoorde bymekaar pas;

3. illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

1. beginkonsonante en kort vokale herken;
2. sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
3. sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
4. begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

1. letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

2. verstaan dat skryf en teken verskillend is;
3. “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
4. oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
5. “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
6. bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
7. sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
8. in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
9. geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
10. pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lys, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
1. skryfinstrumente soos kryt en potlood hanteer.

LEWENSWAARDIGHEDE	(Dit word bewys as die
2) SOSIALE	leerders:5.2 taal gebruik
ONTWIKKELING	Die om te dink en te redeneer:
leerder kan begrip van en	
'n verhouding tot	identifiseer en
grondwetlike regte en	

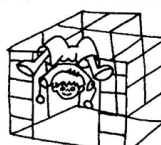
verantwoordelikhede
 2) woordeboek
 toon, as die begrip van
 diverse kulturele
 3) PERSONALITEIT
 En geheel identifiseer.

ONTWIKKELING
 Die leerder kan verworwe
 lewensvaardighede
 aanwend om persoonlike
 potensiale te verwesenlik
 en te verbeter die lewens
 effekte te reageer op die
 uitdagings in hulle
 wêreld.

5.3 taal gebruik om te
 ondersoek:

hiddelings soek (bv.
 hoe, waar, wanneer).
 2) verbeter die lewens
 en oplossings aanbied;
 3) te reageer op die
 en voltooi.

Dit word bewys as die
 leerders: 1.2 beskryf
 watter stappe geneem kan
 word om persoonlike
 higiëne te verseker; 1.4
 veiligheid tuis en by die
 skool verduidelik. Dit
 word bewys as die
 leerders: 3.1 sy eie naam
 en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASSING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKIEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Instruksie:

Kind moet luister en daarna instruksie uitvoer.

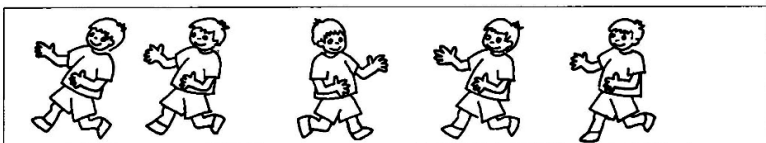
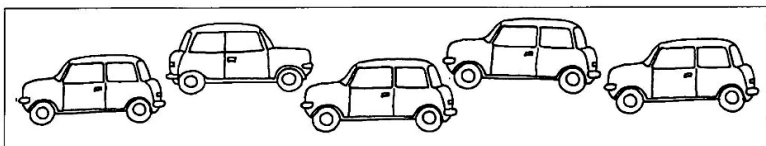
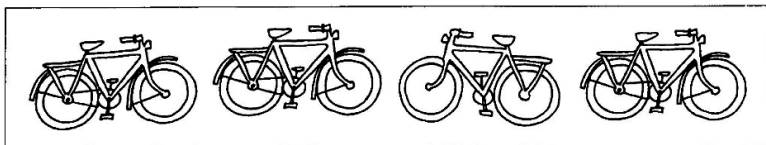
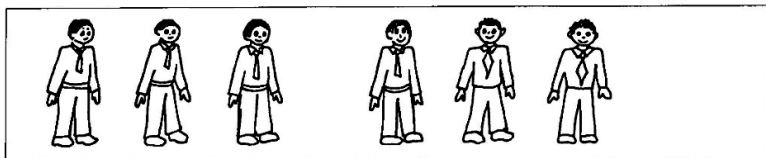
- Trek 'n streep deur die derde en sesde man.
- Trek 'n streep deur die tweede en vierde fiets.

- Trek 'n streep deur die derde en vierde motor.
- Trek 'n streep deur die eerste, derde en vyfde seuntjie.
- Trek 'n streep deur die tweede, derde en laaste bus.

Aktiwiteit:

1. Leerders staan in 'n ry.
2. Elkeen sê sy/haar posisie hardop, bv. eerste, tweede, derde, ens.
3. Gee instruksies, bv. 3de leerder sit, 5de leerder kniel, ens.

Ouditiewe Geheue



Geletterdheid LU : 1.1

Volgorde van gebeure

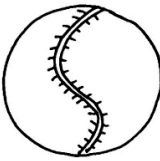
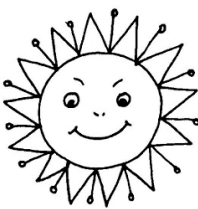
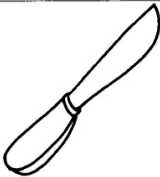
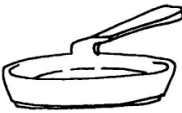
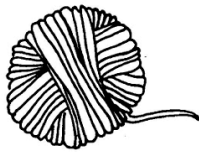
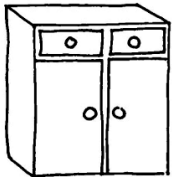
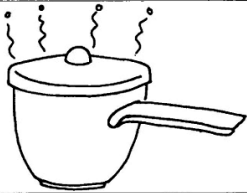
- Knip uit en plak die prentjie in die regte

volgorde. Vertel die storie.



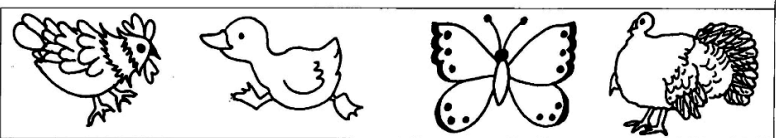
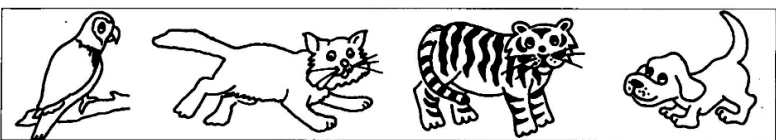
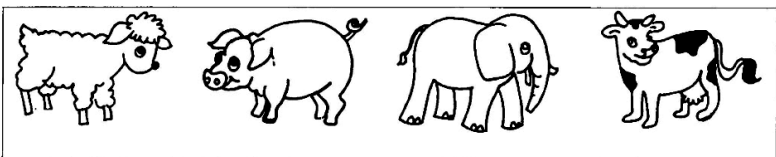
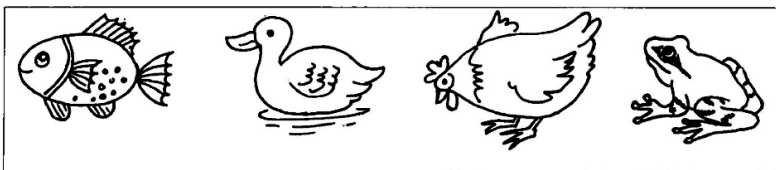
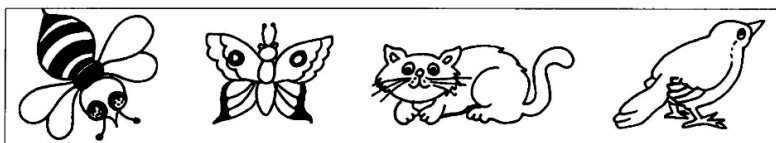
Auditiewe Diskriminasie

- Sê die woord en trek 'n sirkel om die klank wat jy in die middel hoor.

a e o	a e o	a e o
		
a e o	a e o	a e o
		
a e o	a e o	a e o
		

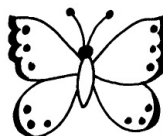
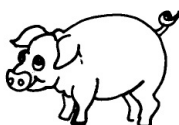
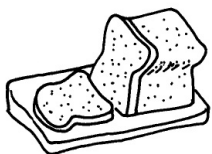
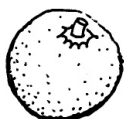
Logiese Denke en Redenasie

- Trek 'n streep deur die prentjie wat nie pas nie en sê hoekom dit nie pas nie.



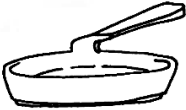
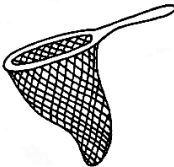
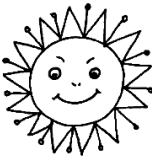
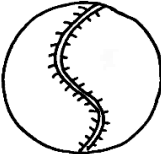
Visuele Geheue

- Trek 'n rooi streep deur die prentjie wat jy op die vorige bladsy gesien het.



Ouditiewe Diskriminsie

- Sê die woord en skryf die klank wat jy in die middel hoor.

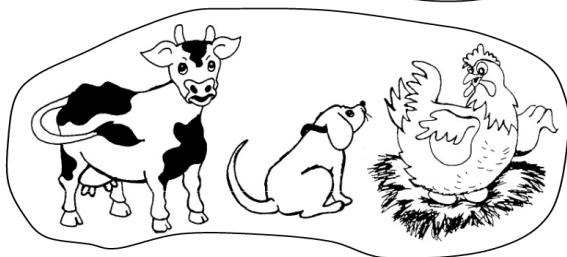
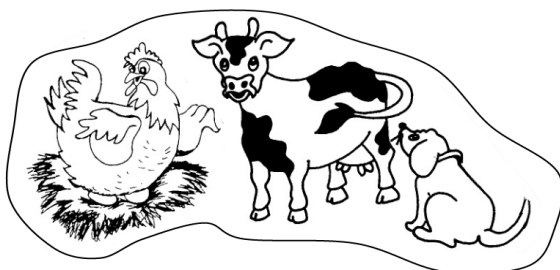
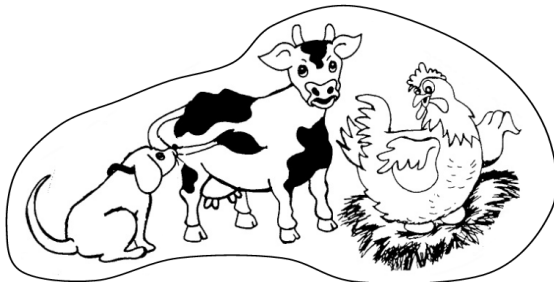
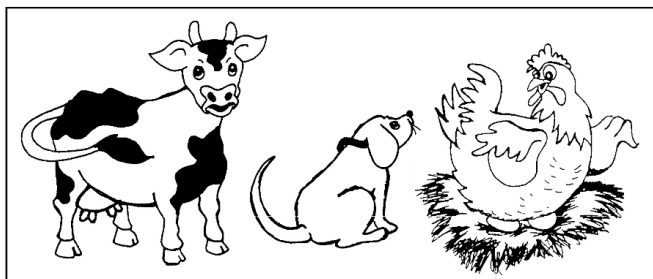
 p _ n	 r _ k	 n _ s
 b _ k	 k _ t	 n _ t
 h _ n	 s _ n	 b _ l

Geletterdheid LU : 1.4

Visuele Diskriminasie

Reeks Geheue

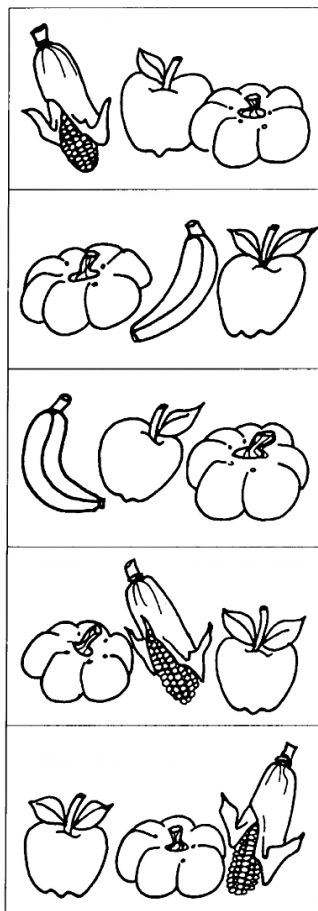
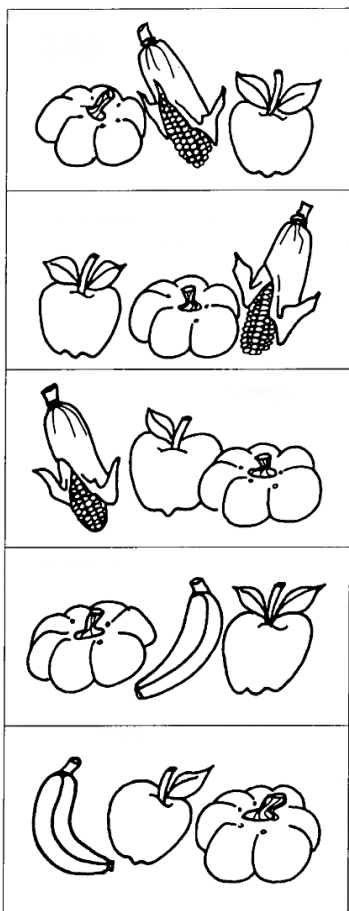
- Kleur die prentjie in die blokkie in, asook die ander prentjie wat dieselfde lyk.



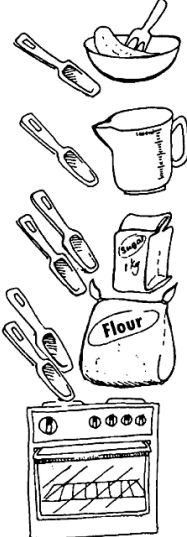
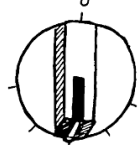
Visuele Diskriminasi

Midlynkruising

- Verbind die prentjies wat dieselfde lyk.
- Trek die lyn van links na regs.



PIESANGKOEKIES (24 KINDERS)

Voorbereiding deur opvoeder	Piesangkoekies
- Bestanddele: 2 groot ryp piesangs 60g margarien 60g bruismeel 60g suiker 1 eier 120ml melk - Sny piesang in 12 gelyke stukkie. - Sny margarien in 24 gelyke blokkies. - Klits melk en eier saam. - Plaas mengbakkies, plastiese vurke en teelepels, houtlepels en bestanddele op tafel. - Sput bakplaat met "Spray & Cook". - Verduidelik resep op plakkaat. - Voorverhit die oond tot 350 °F.	 meng en bak 

Metode:

- Elke leerder neem 'n stukkie piesang en maak dit fyn in mengbakkie.
- Elke leerder neem 1 t (blokkie) margarien, 1 t eier-en-melkmengsel, 2 t suiker en 2 t bruismeel.
- Meng al die bestanddele saam tot 'n stywe deeg met die houtlepel.
- Elke leerder skep sy/haar mengsel in pannetjie

- en sit sy/haar naam by.
5. Bak teen 350°F vir 10 – 15 minute.

Leerkonsep:

Wetenskap: Bespreek die uitwerking van hitte op die mengsel, naamlik hoe die tekstuur van die taai deeg na 'n ligte koekie verander.

Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 07

GESYFERDHEID

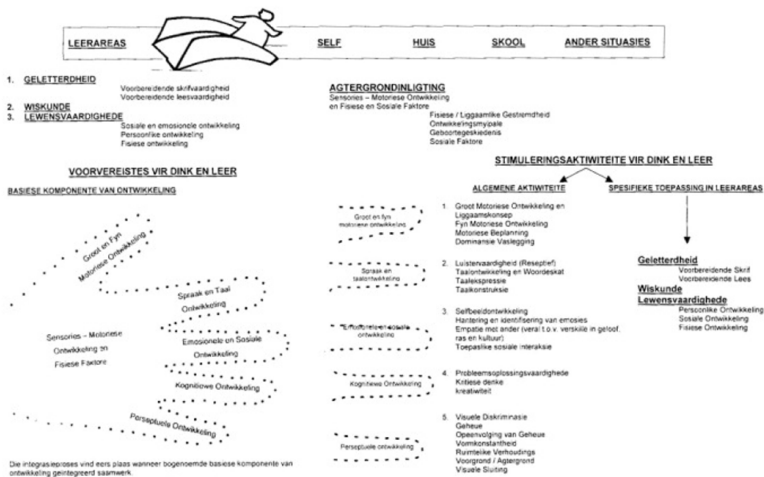
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

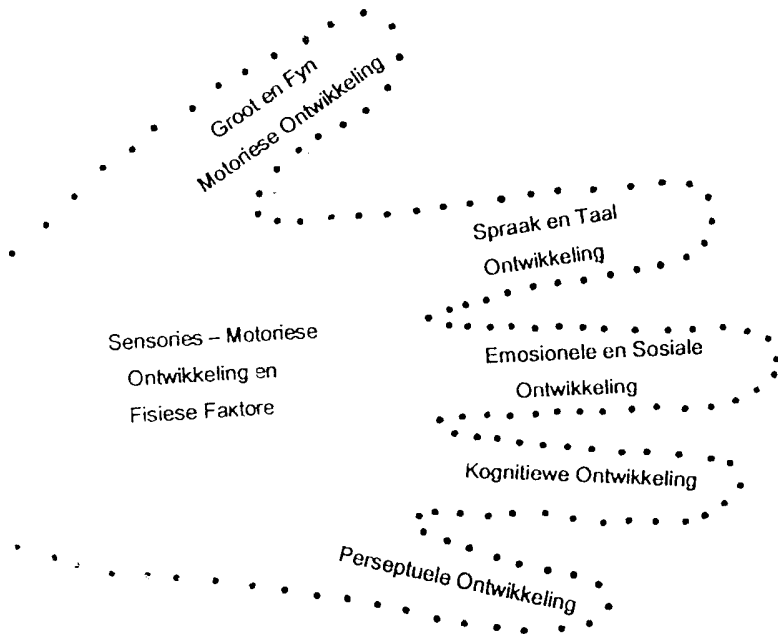
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

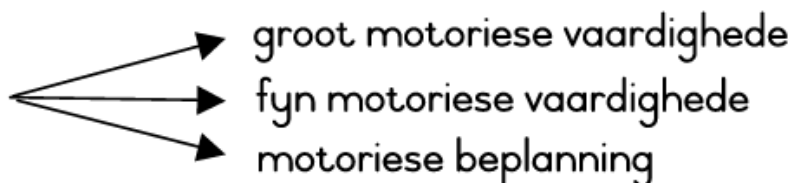
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

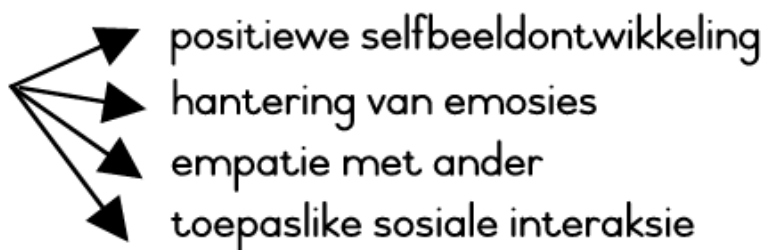
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

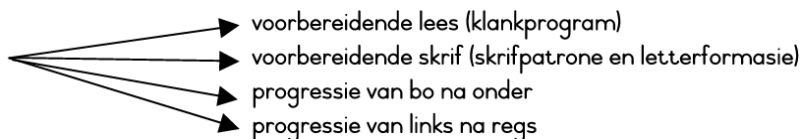
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

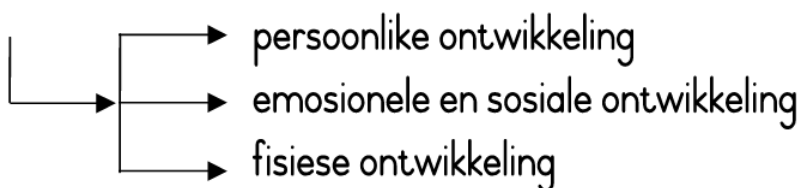


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die genot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3) **LEES EN KYK** Die

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4) **SKRYF** Die

leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5) **DINK EN**

die leerders: 1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer; 1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

1) **LUIS** Die leerder kan

1) **LUIS** Die leerder kan

luister om inligting te

verkry en om die genot en

kan gepas en krities op h

reageers. (LU 2) **PRAT** Die

leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

Dit word bewys as die

leerders: 2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word; 2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel. Dit

word bewys as die

leerders: 3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer: 2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en ‘n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:
---	---

verantwoordelike en hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en klassifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSOONLIKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELING Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiale te verwesenlik, en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

5.3 taal gebruik om te ondersoek:

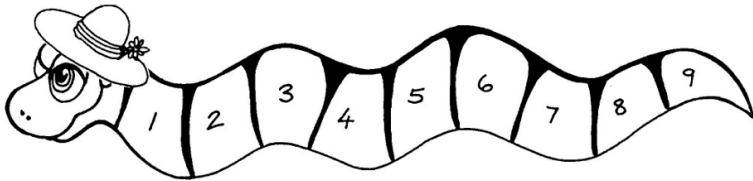
soek (bv. hulle, hoe, waar, wanneer). en te verbeter en te gee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die

Dit word bewys as die leerders: 1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker; 1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik. Dit word bewys as die leerders: 3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING	LUISTER
 ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	 ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME	PRAAT
 ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	 ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID	SKEPPENDE AKTIWITEITE
 ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	 ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID	BUITESPEL
 ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	 ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Nommering

• Voltooi:

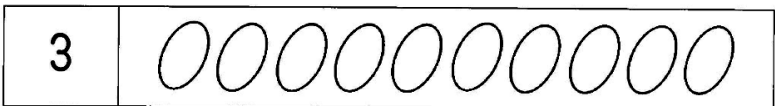
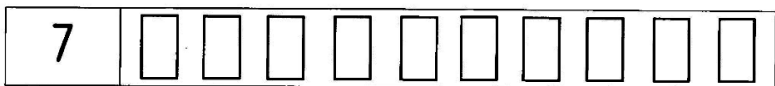
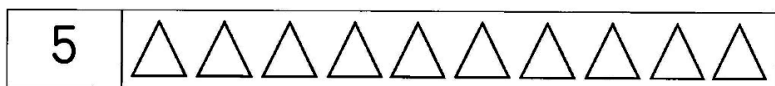
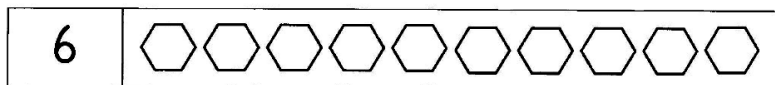
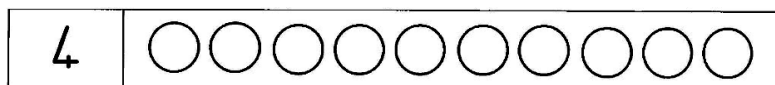


____, 2, ____, 4, ____, 6, ____, 8, ____
 1, ____, 3, ____, 5, ____, 7, ____, 9
 ____, ____, 3, ____, ____, 6, ____, ____, 9
 ____, 2, ____, ____, 5, ____, ____, 8, ____
 1, ____, ____, 4, ____, ____, 7, ____, ____

Wat kom na?	Wat kom tussen?
6, 7	7, 8, 9
2, ____	3, ____, 5
5, ____	1, ____, 3
7, ____	6, ____, 8
3, ____	2, ____, 4
8, ____	5, ____, 7

Getalbegrip

- Trek soveel vorms dood as wat die syfer in die blokkie aandui. Hoeveel bly oor?

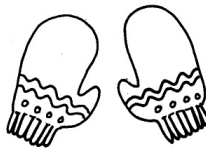
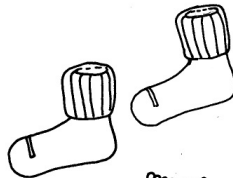
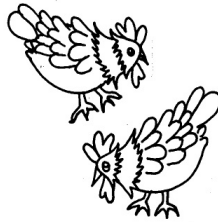
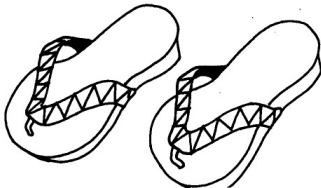
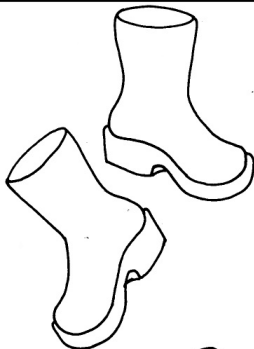
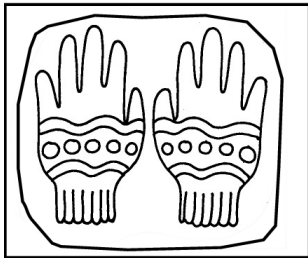


Aktiwiteit : Laat die kinders gereeld afteloefeninge doen met tellers of om ritmies te klap.

--

Sortering

- Trek 'n sirkel om die pare. Tel die pare en skryf die antwoord in die blokkie onder.



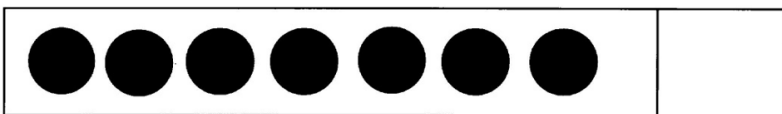
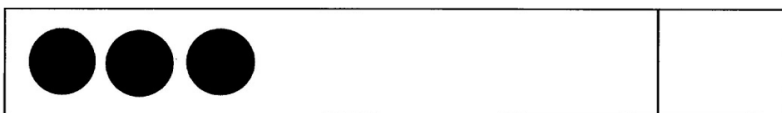
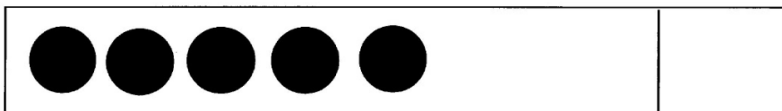
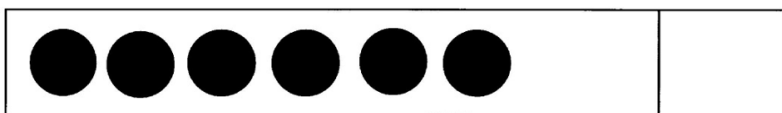
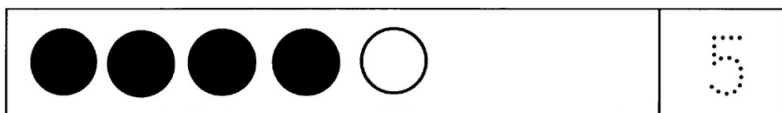
Aktiwiteit : Dit is baie belangrik dat kinders die

begrip van “2 skoene is een paar” prakties ontdek. Laat al die kinders hulle skoene uittrek en in die middel van die klas sit. Maak deurmekaar. Laat elkeen sy eie paar skoene soek.

Gesyferdheid LU : 3.2

Getalbegrip

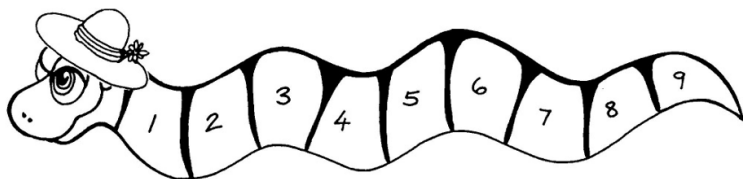
- Trek **een meer** en skryf die getal.



Geslyferdheid LU : 1.2

Nommering

- Voltooi:



____, 2, ____, 4, ____, 6, ____, 8, ____
 1, ____, 3, ____, 5, ____, 7, ____, 9
 ____, ____, 3, ____, ____, 6, ____, ____, 9
 ____, 2, ____, ____, 5, ____, ____, 8, ____
 1, ____, ____, 4, ____, ____, 7, ____, ____

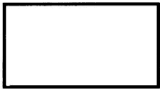
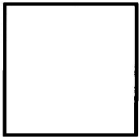
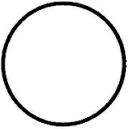
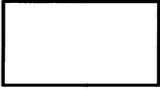
Wat kom na?	Wat kom tussen?
6, 7	7, 8, 9
2, ____	3, ____, 5
5, ____	1, ____, 3
7, ____	6, ____, 8
3, ____	2, ____, 4
8, ____	5, ____, 7

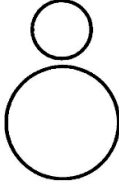
Geslyferdheid LU : 1.3

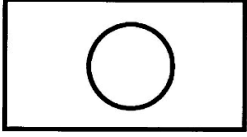
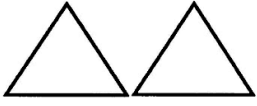
Analise en Sintese

Midlynkruising

- Watter prentjie sal jy kry as jy die twee prentjies in die blokkie saamvoeg? Trek 'n streep van links na regs.

	+		=
	+		=
	+		=
	+		=
	+		=

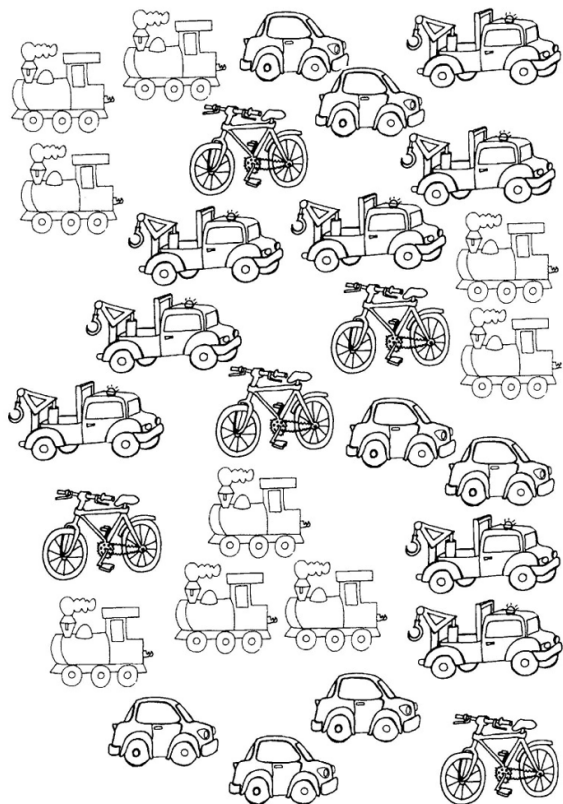



Voorgrond/Agtergrond Getalbegrip

Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort voertuig daar is en skryf die getal in die blokkie.



Geswyferdheid LU : 5.2

Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 08

GESYFERDHEID

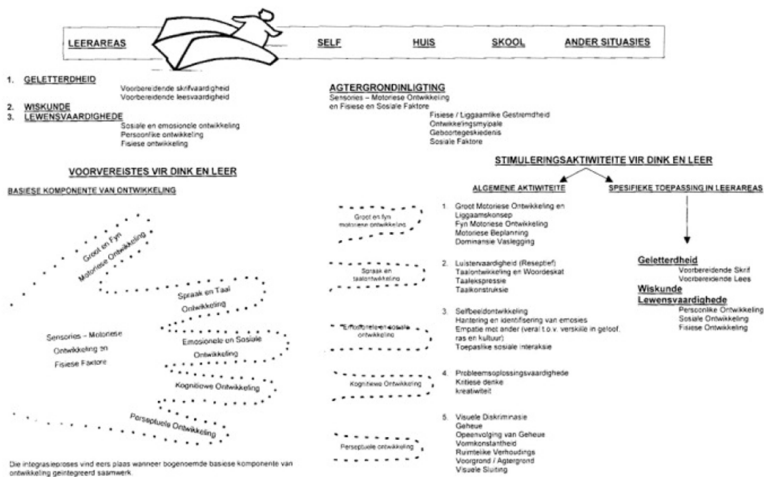
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

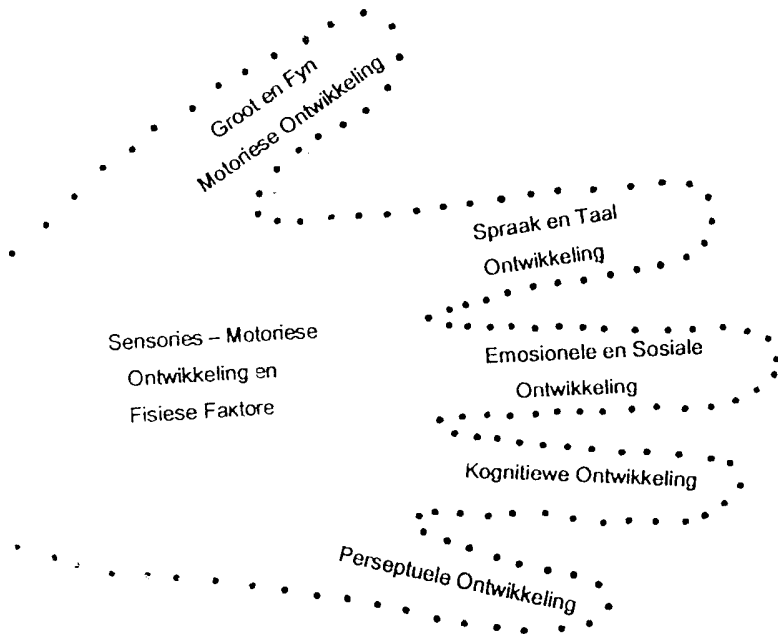
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

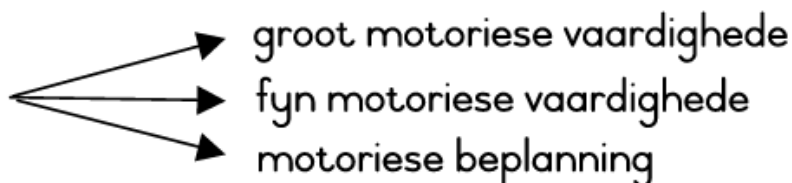
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

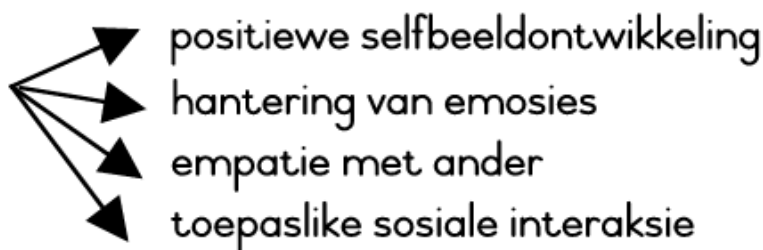
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

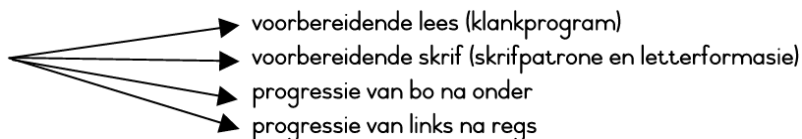
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

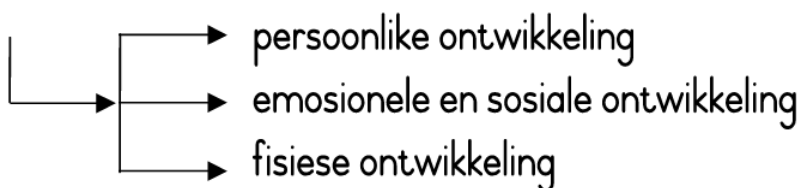


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle ‘n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om ‘n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op h
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhou, soos “Wielie Wielie

effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie

leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en

krities reageer op die
estetiese, kulturele en

emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYF

Die leerder kan verskillende
soorte feitlike of

verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid

doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LUverskillende klanke, veral

LUinligting te

LUin afsonderlike woorde

LUlettergrepige woorde

LUin algemene rympies

LUsoos “Wielie Wielie

LUop die balie ...”.

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel

wanneer hy/sy nie

verstaan nie of verdere

inligting benodig en

duidelik reageer op vrae

wat aan hom/haar gestel

word;2.8 eie stories vertel

en ander se stories in eie

woorde oorvertel.Dit

word bewys as die

leerders:3.1 visuele

leidrade gebruik om

betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en
kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en
dink ene te aendene te harken;
kan te gangevry tot in die agtergrond
inligting, identifiseer en
gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verbinenis tot ander mense en verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

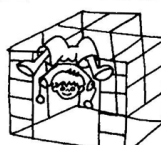
verantwoordelijkheid. De hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele en sifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens (Id), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALITEIT En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede

5.3 taal gebruik om te onderzoek:

aanwend om persoonlike uitdagings soek (bv. potensiaal te verwezenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgees en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld. Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf

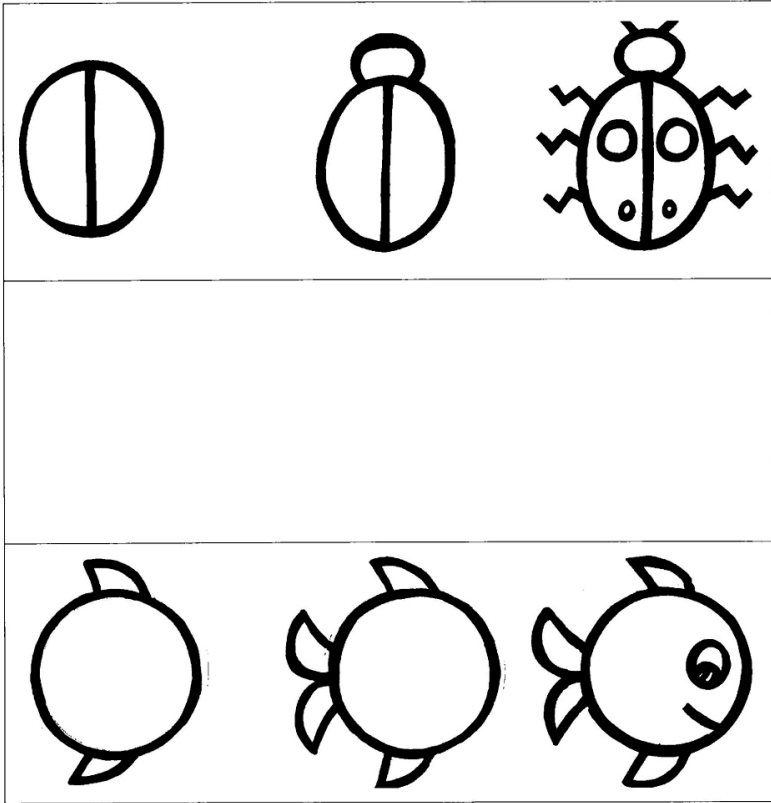
Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASSING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Analise en Sintese

Motoriese Beplanning

- Teken dieselfde prentjies stap-vir-stap onderaan.

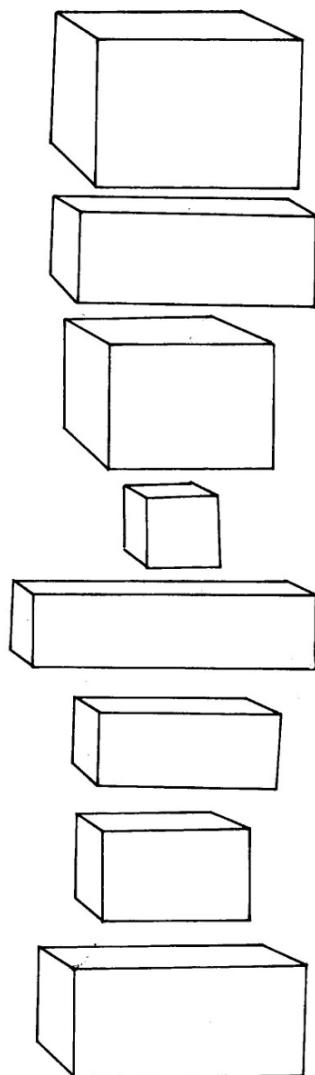
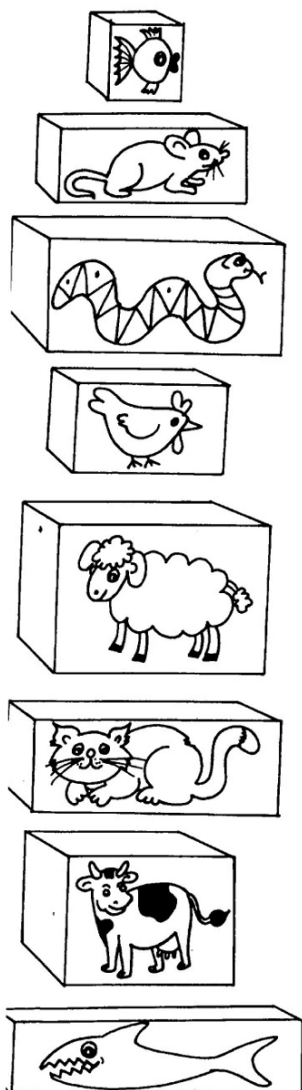


Gesyferdheid LU : 2.1

Vormkonstantheid

Midlynkruising

- Verbind die twee houers wat dieselfde is. Trek die lyn van links na regs.

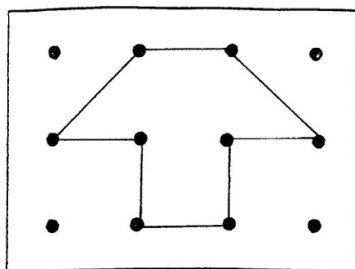


Ruimtelike verhoudings

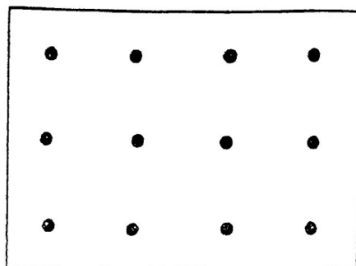
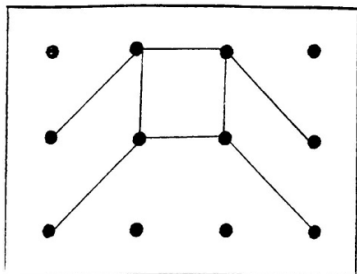
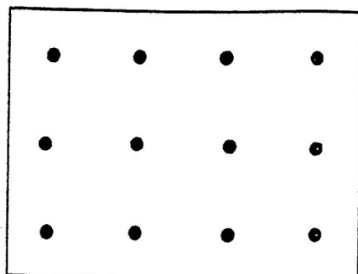
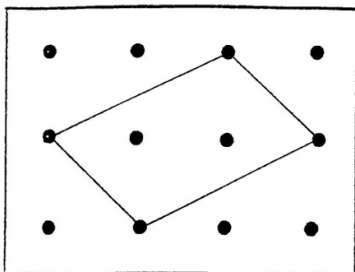
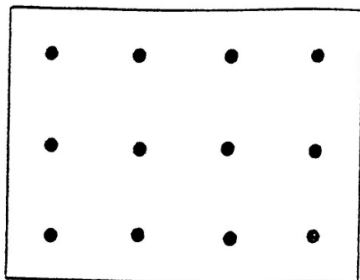
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaaan.

Linkerhand



Regterhand



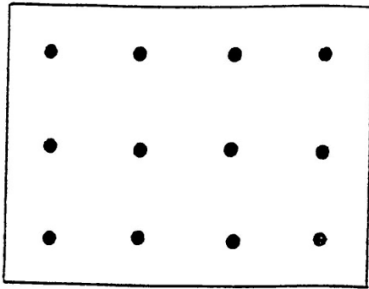
Geslyferdheid LU : 2.1

Ruimtelike verhoudings

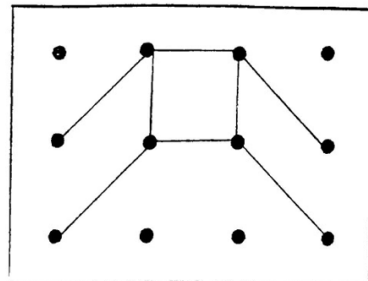
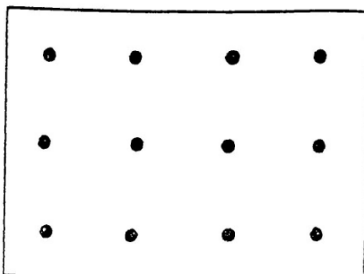
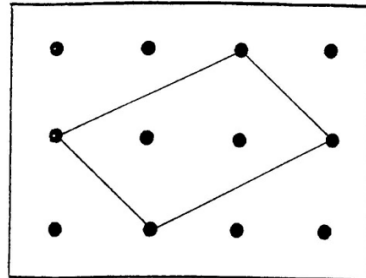
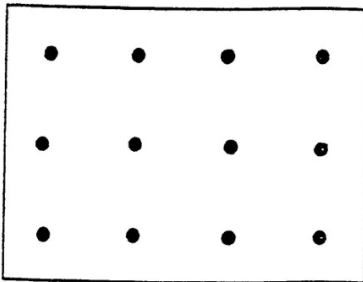
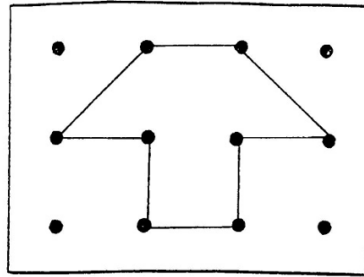
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie
langsaa.

Regherhand



Linkerhand

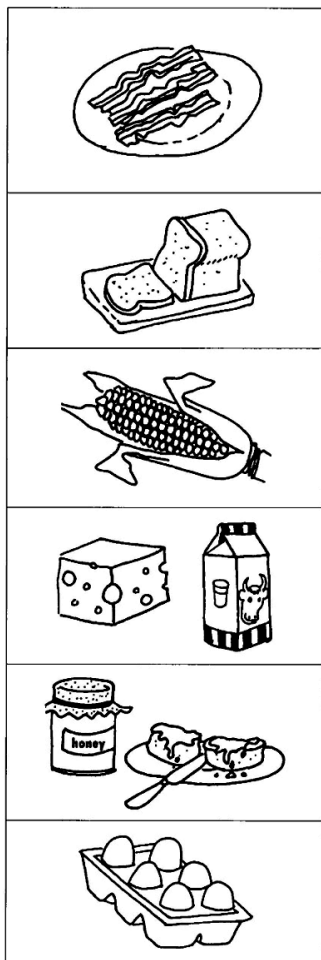
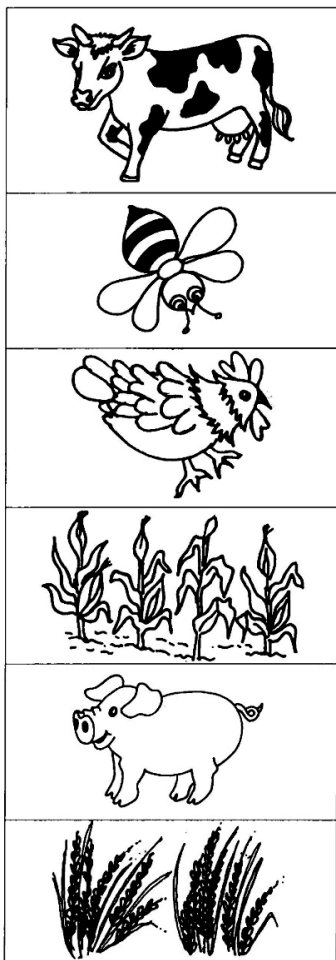


Geslyferdheid LU : 2.1

Oorsake en Gevolg

Logiese Redenasie

- Verbind die natuurlike bron met sy produk.



Bespreking: Watter ander produkte kry ons nog van die prente links – bring voorbeelde of prente. Maak gebruik van produkte, bv. eiers, botter vir 'n bak-en-brou aktiwiteit.

Gesyferdheid LU : 5.2

Fyn koördinasie

Getalbegrip

Posisie in die Ruimte

- Teken in elke ry die aantal sirkels.

2	1	2
3	4	2
2	2	3

Aktiwiteit: Kleur die boonste ry se sirkels blou, die middelste geel en die onderste groen.

Vrae: Hoeveel sirkels is daar van elke kleur?

Gesyferdheid LU : 1.2

Gr. R Module 4 Lewensvaardighede - 05

LEWENSVAARDIGHEDE

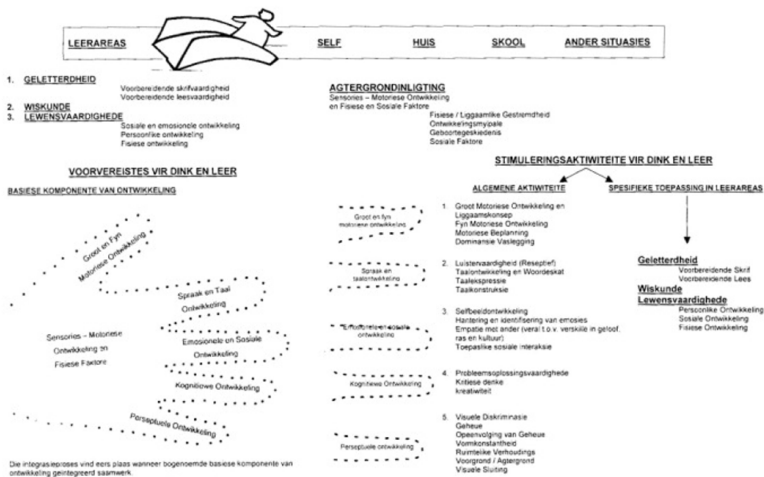
‘n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum



VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en – aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke

deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

1: voldoen nie aan die vereistes nie;

2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;

3: voldoen aan die vereistes;

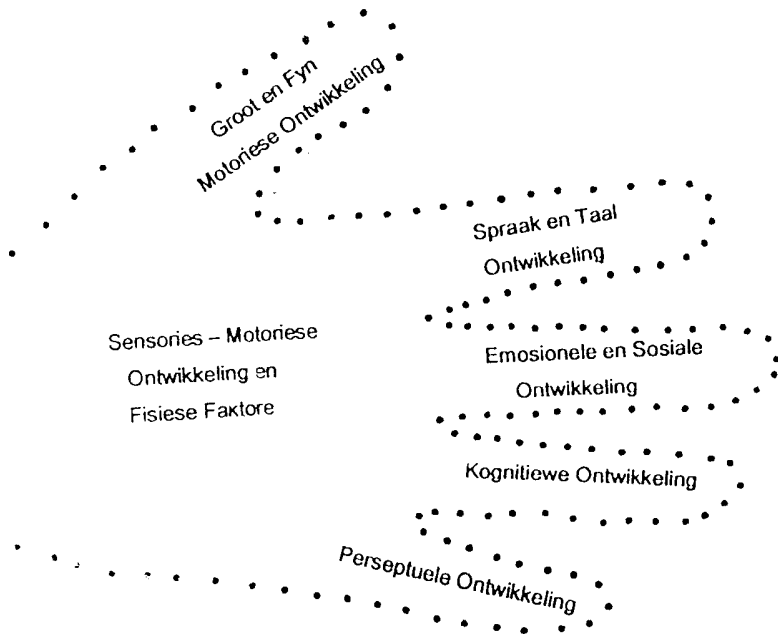
4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN

ONTWIKKELING EN ALGEMENE

AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets

daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese
komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik,
aangesien

dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die
verwagte

ouderdom bereik?

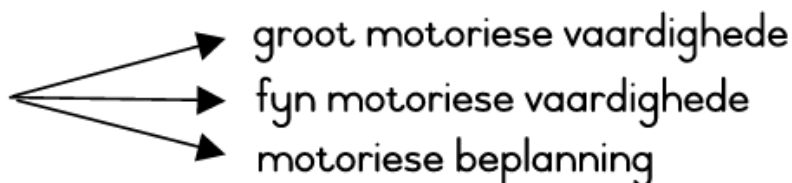
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem,
byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**



Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE**
(samewerking van die klein spiere in die

liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

• SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

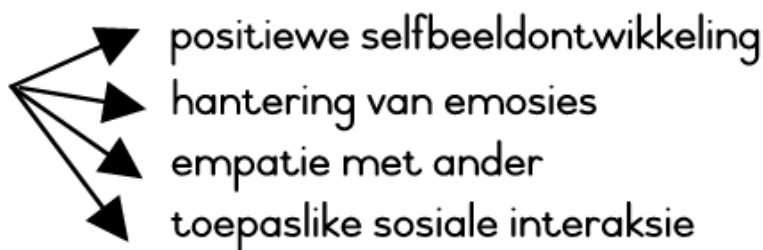
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings

- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

• EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en

aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
 - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
 - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
 - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
-
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING -**
probleemoplossingsvaardighede



(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. □ (horlosie); □ vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord

- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê ‘n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

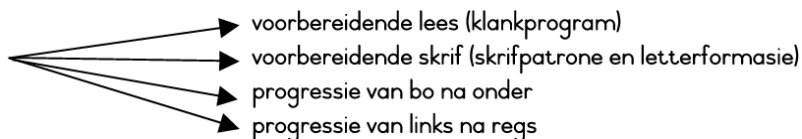
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbaog aan linker knie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

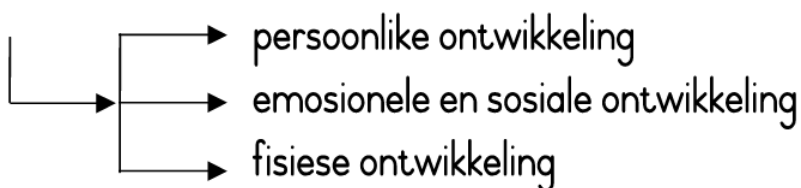


Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal

word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPEDie leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRADie leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5)DATA-HANTERINGDie leerder	Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders: 5.1 tekeninge gebruik om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as

kan data versamel,
opsom, vertoon en krities
ontleed om
gevolgtrekkings en
voorspellings te maak en
om waarskynlikheid te
interpreteer en te

bepaal. (LU 1)LUIS

TERDie leerder kan
1)LUISTERDie leerder kan
luister om inligting te
verkry en om die geinot en
kan gepas en krities op in
wye reeks situasies

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie
effektief in die gesproke

taal in ‘n wye reeks
situasies kommunikeer.

(LU 3)LEES EN KYKDie
leerder kan lees en kyk
vir inligting en genot en
krities reageer op die
estetiese, kulturele en
emosionele waardes in
tekste. (LU 4)SKRYFDie
leerder kan verskillende
soorte feitlike of
verbeeldingstekste vir ‘n
wye verskeidenheid
doeleindes skryf. (LU

5)DINK EN

die leerders:1.1 aandagtig
luister na vrae, instruksies
en aankondigings, en
gepas reageer;1.4
klankbewustheid
ontwikkel:

LUit klanke bestaan;

LU1)LUIS

Die leerder kan
verskillende klanke, veral
inligting te
einde van woorde;
in afsonderlike woorde
lettergreepige woorde

reageers. (LU 2)PRAT

Die leerder kan in die verhouding, soos “Wielie Wielie
effektief in die gesproke

Dit word bewys as die

leerders:2.5 vrae stel
wanneer hy/sy nie
verstaan nie of verdere
inligting benodig en
duidelik reageer op vrae
wat aan hom/haar gestel
word;2.8 eie stories vertel
en ander se stories in eie
woorde oorvertel.Dit
word bewys as die
leerders:3.1 visuele
leidrade gebruik om
betekenis teskep:

REDENEN: Die leende's noukeurig bekyk en kan taabgebruk om te algemene voorwerpe en dink ene te aendene te harken; kan toegange verkry tot inligting, identifiseer en gebruik om te leen voorde bymekaar pas;

- illustraties gebruik om eenvoudige onderschriften in storieboeken te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die
leerders:4.1
eksperimenteer met
skryf:tekeninge skep en
gebruik om 'n boodskap
oor te dra en as 'n
vertrekpunt om te skryf;

- letters op verskeie maniere vorm (bv. deur

hulle liggame te gebruik om die vorms te wys, in die sand te skryf);

- verstaan dat skryf en teken verskillend is;
- “skryf” en ander vra om die betekenis van dit wat “geskryf” is, te gee;
- oor eie tekeninge en “skryfwerk” gesels;
- “skryf” vir ‘n doel rolspeel (bv. telefoonboodskap, inkopielys);
- bekende letters en simbole (of benaderings daarvan) gebruik om geskrewe taal voor te stel, veral letters in eie naam en syfers in eie ouderdom;
- sy/haar eie vormende skryfwerk “lees” wanneer gevra word om dit te doen;
- in hulle eie skryfpogings ‘n groeiende bewustheid van rigting toon (bv. begin van links na regs, bo na onder);
- geskrewe teks uit die omgewing naboots (soos etikette op op huishoudelike items, advertensies);
- pogings aanwend om bekende skryfvorme soos lyste, boodskappe of briewe te skryf deur letters wat hy/sy ken, te gebruik;
- skryfinstrumente soos kryte en potlode hanteer.

LEWENSVAARDIGHEDE (Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:	
2) SOSIALE ONTWIKKELING Die leerder kan begrip van en 'n verhouding tot verskillende identifiseer en grondwetlike regte en	

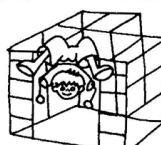
verantwoordelikhede hoort bymekaar pas en toon, as die begrip van killend is, vergelyk; diverse kulturele klassifiseer (soos Sit alle speelgoed godsdiens te (u), boeke op rak, kryt in blik); 3) PERSONALKE En geheel identifiseer.

ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiale te verwesenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgegee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.

5.3 taal gebruik om te ondersoek:

higiëniese soek (bv. hanteer, verwesenlik, hoe, waar, wanneer). en te verbeter die lewensgegee en oplossings aanbied; effektief te reageer op die

Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.

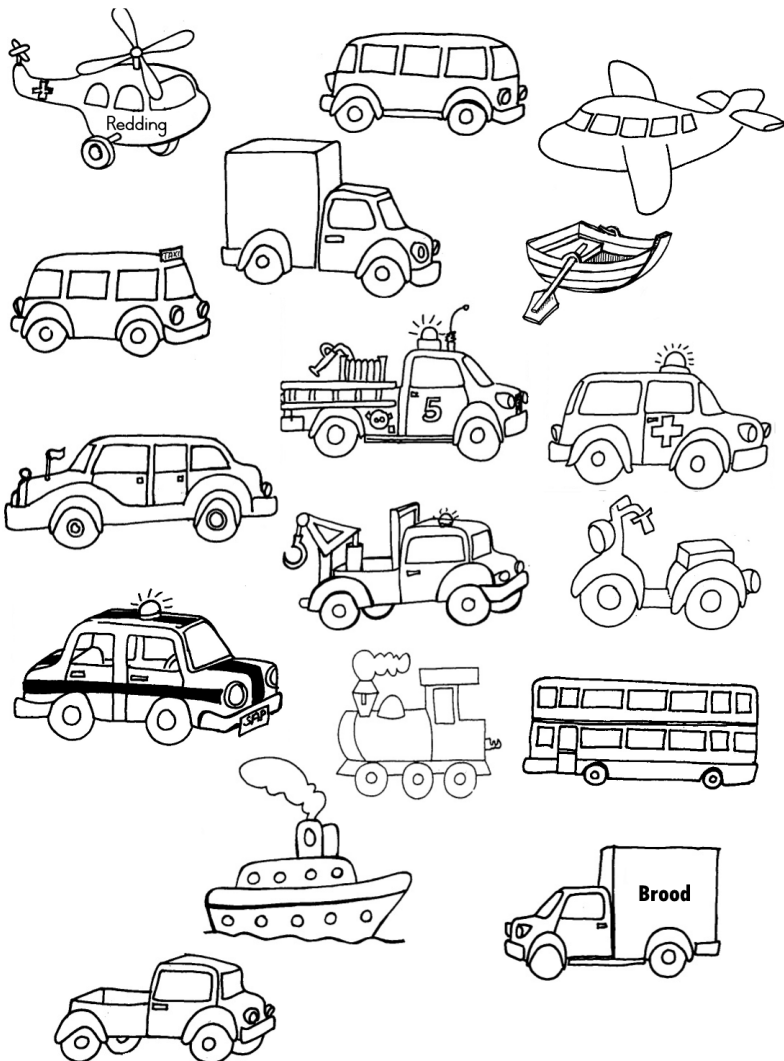
 SKOOL : _____ LEERDER : _____ My vordering in Graad R DATUM : _____ 	
EMOSIONELE & SOSIALE AANPASING  ☐ Het goed aangepas ☐ Leer nog om aan te pas ☐ Speel graag in groepe ☐ Speel net met een maatjie	LUISTER  ☐ Luister met aandag ☐ Kan vir 'n kort rukkie luister ☐ Moet nog leer om te luister
DEELNAME  ☐ Neem aktief deel aan klasaktiwiteite ☐ Gee meestal goeie samewerking ☐ Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie	PRAAT  ☐ Kan korrek en duidelik praat ☐ Woordeskat moet nog uitbrei ☐ Sukkel met sekere klanke
LIGGAAMSBEWUSTHEID  ☐ Kan liggaamsdele benoem ☐ Ken nog nie al die liggaamsdele nie	SKEPPENDE AKTIWITEITE  ☐ Neem graag deel ☐ Huiwerig om deel te neem ☐ Neem nie deel nie
VERANTWOORDELIKHEID  ☐ Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na ☐ Leer nog om verantwoordelik te wees	BUITESPEL  ☐ Speel graag buite ☐ Speel nie graag buite nie ☐ Speel glad nie buite nie
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Ouditiewe Diskriminasie

Lewensvaardigheid

Klassifikasie

- Fine coordinationLetter FormationTrek 'n groen sirkel om die voertuie wat met 'n **b** begin, 'n geel sirkel om die wat met 'n **t** begin en 'n rooi kruis deur al die **voertuie** wat ons in nood help.



Bespreking: Noem die vyf voertuie wat ons in noodsituasies help en sê wat hulle doen om ons te help. Hoe ken ons hulle tussen ander voertuie uit?

Lewensvaardigheid LO : 2.3

Kritiese en Kreatiewe Denke

Padveiligheid

Vrae:

1. Watter voertuig is aan die verkeersman se linkerkant?
2. Watter voertuig is aan die verkeersman se regterkant?
3. Watter voertuig staan agter die verkeersman?
4. Watter voertuig staan voor die verkeersman?
5. Wat noem jy iemand wat langs die pad stap?
6. Aan watter kant van die pad moet jy stap?
7. Op watter plek kan jy die pad kruis?
8. Sien jy iets in die prentjie wat baie gevaarlik is? Bespreek dit.
9. Met watter soort vervoer kom jy soggens skool toe?
10. Van watter soort vervoer word daar gebruik gemaak om goedere te vervoer?

11. Hoekom is vervoer belangrik vir ons land?

Bespreking: Padveiligheid is baie belangrik en moet deeglik bespreek en prakties geoefen word, bv. hoe om oor 'n pad te stap.

Lewensvaardigheid LO : 1.4

